



Version 1.14.FR

Ce document est une compilation de questions extraites des forums de BoardGameGeek et de réponses fournies par le créateur James Wilson et son équipe, toutes collectées par Michael Cyr « mikecyr », et traduites en français par DCDP. Cependant, le créateur a déclaré à de nombreuses reprises que les gens étaient libres de jouer comme il le voulait, et surtout de manière amusante.

Attention : à partir du chapitre 6, les éditions françaises n'étant pas disponibles, le nom des cartes pourrait être différent.

Les changements depuis la version précédente sont en rouge.

TABLE DES MATIÈRES

1	Errata	3	2.7	Cartes Légendaires (Édition Collector)	8
2	FAQ	3	2.7.1	Divers	8
2.1	Cases d'action	3	2.7.2	Amélia Poudrauzyeux.....	8
2.2	Cartes de Créatures et de Constructions	3	2.7.3	Marché de McGregor	9
2.2.1	Divers	3	2.7.4	Pont du ciel	9
2.2.2	Arbre éternel.....	4	2.7.5	Prison ténébreuse (Mistwood).....	9
2.2.3	Architecte.....	4	2.7.6	Source étincelante	9
2.2.4	Auberge	4	2.8	Mode solo	9
2.2.5	Aubergiste.....	4	3	Pearlbrook	10
2.2.6	Barde.....	4	3.1	Errata	10
2.2.7	Berger	4	3.2	FAQ	10
2.2.8	Bureau de poste.....	4	3.2.1	Divers	10
2.2.9	Chapelle	4	3.2.2	Destinations fluviales/Citoyens.....	10
2.2.10	Cimetière.....	4	3.2.3	Cartes	10
2.2.11	Colporteur	4	3.2.4	Cartes d'ornement	10
2.2.12	Commerçant.....	4	4	Belfaire	11
2.2.13	Crapaud de barque.....	4	4.1	Errata	11
2.2.14	Crieur public (Extra ! Extra ! Carte)	5	4.2	FAQ	11
2.2.15	Croque-mort	5	4.2.1	Divers	11
2.2.16	Donjon.....	5	4.2.2	Pouvoirs de joueur	11
2.2.17	Entrepôt	5	4.2.3	Événements.....	11
2.2.18	Épicerie.....	5	5	Spirecrest	12
2.2.19	Épouse.....	5	5.1	Errata	12
2.2.20	Ferme	5	5.2	FAQ	12
2.2.21	Fou	5	5.2.1	Divers	12
2.2.22	Garde forestier	5	5.2.2	Cartes Découverte.....	12
2.2.23	Gazette (Extra ! Extra ! Carte)	5	5.2.3	Cartes Météo.....	12
2.2.24	Grue	5	6	Newleaf	13
2.2.25	Historien.....	5	6.1	Errata	13
2.2.26	Jongleur (Extra ! Extra ! Carte)	5	6.2	FAQ	13
2.2.27	Juge	5	6.2.1	Divers	13
2.2.28	Mari.....	5	6.2.2	Cartes Créature et Construction	13
2.2.29	Médecin	6	7	Mistwood	13
2.2.30	Moine.....	6	7.1	Errata	13
2.2.31	Monastère.....	6	7.2	FAQ	13
2.2.32	Palais de justice.....	6	7.2.1	Divers	13
2.2.33	Pigeon voyageur/postal	6	7.2.2	Tissenuit	13
2.2.34	Professeur	6	7.2.3	Tissenuit et les autres extensions	14
2.2.35	Reine	6	7.2.4	Cartes Légendaires	14
2.2.36	Ruines.....	6	7.2.5	Cartes Corrin Queuesansfin	14
2.2.37	Taupe minière	6	8	The Complete Collection	14
2.2.38	Tour de l'horloge.....	6	8.1	Errata	14
2.2.39	Université.....	6			
2.3	Préparer la saison	7			
2.4	Événements	7			
2.4.1	Divers	7			
2.4.2	Capture des voleurs de glands.....	7			
2.4.3	Découverte des parchemins antiques	7			
2.4.4	Diplôme des érudits.....	7			
2.4.5	Plan marketing brillant.....	7			
2.4.6	Sentier des pèlerins	7			
2.4.7	Spectacle en salle.....	7			
2.4.8	Traitement de verrue.....	7			
2.5	Passer (fin de partie)	7			
2.6	Paillasson (Édition Collector)	7			
2.6.1	Paillasson le Souverain.....	7			
2.6.2	Paillasson le Voleur	8			
2.6.3	Paillasson le Voyou	8			



1 ERRATA

1.1 : Une soirée de feux d'artifice

L'événement devrait exiger les conditions *Guet et Taupe minière* (pas *Tour et Taupe minière*). Ceci est corrigé dans la deuxième impression.

1.2 : Règles solos : Paillason

Les règles du jeu solo devraient indiquer que Paillason le Souverain revendiquera tous les événements de base qu'il a réalisés à la fin de la partie (en plus de chaque action de préparation à la saison).

1.3 : Édition collector : Cartes Légendaires

La feuille de règles de l'édition Collector stipule : « *Les cartes Légendaires représentent des créatures et des constructions uniques dans le monde d'Everdell.* ». Cela ne signifie pas que ces cartes comptent comme des « créatures uniques » ou des « constructions uniques. » Voir [2.7.1.3](#)

2 FAQ

2.1 Cases d'action

Voir [2.2.1.6](#)

2.1.1 Question : Pouvez-vous avoir plusieurs ouvriers en *Voyage* ?

Réponse : Vous pouvez envoyer plus d'un de vos ouvriers en *Voyage*, mais les emplacements 5, 4 et 3 du *Voyage* sont exclusifs, donc un seul ouvrier de n'importe quelle couleur peut être sur ces emplacements. Bien sûr, vous devez également jeter des cartes égales à la valeur de l'endroit où va votre ouvrier. Il est donc peu probable que vous y envoyiez plus d'un ouvrier.

2.1.2 Q : Lorsque vous utilisez la carte *Forêt* qui dit : « *Piochez 2 cartes Prairie et jouez-en 1 pour -1 ressource au choix* », est-ce que la carte que vous jouez (pour 1 ressource de moins) doit être l'une des deux que vous avez piochées ?

R : Oui.

2.1.3 Q : Lorsque vous utilisez la carte *Forêt* qui dit, « *Piochez 2 cartes Prairie et jouez-en 1 pour -1 ressource au choix* », devez-vous obligatoirement jouer une carte ? Aussi, si vous avez 8 cartes dans votre main, pouvez-vous piocher une carte de la *Prairie* pour la jouer avec -1 ressource (puisque vous la jouez immédiatement), ou même simplement pour jeter 2 cartes de la *Prairie* ?

R : Il est facultatif de jouer la carte. Mais si vous avez 8 cartes dans votre main, vous ne pouvez pas prendre des cartes de la *Prairie*. Si vous aviez 7 cartes, vous pourriez piocher 1 carte et (optionnellement) la jouer pour -1 ressource.

2.1.4 Q : Pouvez-vous jouer un ouvrier sur une carte *Destination* dans la *Prairie* ?

R : Non. Selon le livre de règles, vous pouvez jouer un ouvrier sur une carte *Destination* dans votre ville, ou dans la ville d'un adversaire si elle a le signe *Ouvert*.

2.1.5 Q : Pour la carte *Forêt* « *Piochez 2 cartes Prairie et jouez-en 1 pour -1 ressource au choix* », pouvez-vous jouer une des cartes piochées gratuitement si vous avez une construction inoccupée correspondant à l'une des cartes tirées de la *Prairie* ?

R : Oui, vous pouvez jouer la carte piochée gratuitement grâce à un jeton occupé.

2.2 Cartes de Créatures et de Constructions

2.2.1 Divers

2.2.1.1 Q : Si vous rejetez une créature acquise gratuitement avec une construction, rejetez-vous le jeton occupé ?

R : Non, vous ne retirez jamais le jeton occupé. Chaque construction ne peut vous accorder qu'une créature gratuite.

2.2.1.2 Q : Quand un effet vous dit de donner des cartes à quelqu'un d'autre, pouvez-vous choisir de les donner à un adversaire qui a une main pleine, forçant ainsi la défausse des cartes ?

R : Vous devez choisir une personne qui a de la place dans sa main pour toutes les cartes, si possible.

2.2.1.3 Q : Quand les effets déclenchés entrent-ils en jeu par rapport à l'effet de la carte jouée ? Par exemple, si vous avez un *Historien* et une main pleine de 8 cartes, et que vous jouez alors le *Barde*, devez-vous jeter les cartes pour le *Barde* en premier, vous donnant ainsi de la place dans votre main pour piocher une carte pour l'*Historien* ?

R : La carte jouée et ses effets sont résolus avant tout événement déclenché. Voir aussi [2.2.1.5](#)

2.2.1.4 Q : Certaines cartes (p. ex., *Chapelle*, *Tour de l'horloge*) mentionnent spécifiquement la mise de jetons de point sur eux. Si ces cartes sont retirées, p. ex., avec la carte *Ruines*, perdez-vous ces points ? Et qu'en est-il des autres cartes qui ne disent pas spécifiquement de mettre les points sur elles ? Par exemple, si vous jouez un *Barde* et que vous jetez 5 cartes pour obtenir 5 points, est-ce que ces points vont sur le *Barde* ? Et si vous mettez le *Barde* dans le *Donjon*, perdez-vous ces points ?

R : Si vous retirez une carte qui contient des jetons de points, vous perdez ces jetons de points. Ne mettez des jetons sur une carte que si elle vous le demande. Vous ne les mettez pas sur le *Barde* ou le *Moine*, etc.

2.2.1.5 Q : Dans quel ordre les effets se produisent-ils lorsque vous jouez une carte ?

R (Livret de règles, p10 Chronologie) :

1. Utiliser des « capacités de jeu de cartes » (*Donjon, Juge, Aubergiste, etc.*)
2. Payez les ressources ou utilisez un jeton d'occupation.
3. Si la carte provient de la Prairie, remplissez la Prairie.
4. Placez la carte nouvellement jouée dans la ville. (Si l'effet de la carte jouée supprime une autre carte de la ville, cette carte est retirée immédiatement avant le placement de la nouvelle carte.)
5. Résoudre les effets de cartes nouvellement jouées.
6. Résoudre les effets déclenchés (dans un ordre au choix du joueur actif).

2.2.1.6 Q : Certaines cartes, comme l'*Aubergiste*, la *Grue* ou le *Donjon*, spécifient qu'elles ne peuvent pas être combinées avec d'autres capacités de carte. Qu'est-ce qu'une « capacité de carte » ? Pouvez-vous encore utiliser le *Juge*, le *Palais de Justice* ou l'*Historien* ?

R : Oui. Vous pourriez jouer une créature avec l'*Aubergiste* puis gagner le bonus du *Commerçant* par la suite, en supposant que vous aviez déjà le *Commerçant* dans votre ville. Mais le *Juge* ne pouvait pas être combiné avec la *Grue* ou l'*Aubergiste*, etc., parce que sa capacité est une capacité de carte. Une « capacité de carte » est toute capacité qui change le coût pour jouer une carte (même si elle ne diminue pas), de sorte que la capacité de l'*Auberge* est également une capacité de carte. Notez que cela rend également l'effet de la carte *Forêt* qui dit « Piocher 2 cartes de la Prairie et en jouer 1 pour -1 ressource » comme une capacité de carte. Vous ne pouvez pas utiliser deux capacités de carte lorsque vous jouez une seule carte, même si les cartes ne disent pas qu'elles ne peuvent pas être utilisées avec d'autres capacités de carte. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser à la fois le *Juge* et l'*Auberge* quand vous jouez une carte. L'utilisation d'un jeton occupé comme une capacité de carte.

2.2.1.7 Q : Une fois que vous avez atteint ma limite de 15 cartes dans ma ville, pouvez-vous jeter une carte de ma ville pour en jouer une nouvelle, ou pouvez-vous construire sur une carte existante ?

R : La seule façon de retirer des cartes de sa ville est par des effets de jeu, comme le *Donjon*, l'*Université*, les *Ruines*, etc.

2.2.2 Arbre éternel

Voir [2.7.1.4](#)

2.2.3 Architecte

2.2.3.1 Q : Est-ce que la résine et les galets laissés sur votre *Entrepôt* à la fin du jeu comptent pour le bonus de l'*Architecte* ?

R : Si vous ne placez pas un ouvrier sur l'*Entrepôt* pour les recueillir, vous ne les avez pas, pour quoi que ce soit.

2.2.3.2 Q : Obtenez-vous 1 PV pour chaque ambre ou galet inutilisé, ou 1 PV pour chaque ensemble d'un ambre et d'un galet ? (C.-à-d. : 2 ambres et 1 galet marquent-ils 3 points ou 1 point ?)

R : C'est chaque ambre et chaque galet qui donne 1 PV, donc deux ambres et un galet donneront 3 PV.

2.2.4 Auberge

Voir [2.2.1.6](#)

2.2.5 Aubergiste

Voir [2.2.1.6](#), [2.2.16.1](#)

2.2.5.1 Q : Pouvez-vous utiliser un *Aubergiste* pour jouer un autre *Aubergiste* ?

R : Vous pouvez jouer à un *Aubergiste* avec un *Aubergiste*.

2.2.6 Barde

Voir [2.2.1.3](#), [2.2.1.4](#)

2.2.7 Berger

Voir [2.2.27.1](#), [5.2.3.2.1](#)

2.2.8 Bureau de poste

2.2.8.1 Q : Pouvez-vous placer un ouvrier au *Bureau de poste* si vous n'avez pas de cartes en main à donner à un adversaire ?

R : Non. Vous devez avoir les cartes à donner.

2.2.8.2 Q : Le texte sur la carte du *Bureau de poste* (piocher « jusqu'à ») pourrait être interprété de plusieurs façons :

- Vous devez remplir votre main au maximum, comme dans « Piocher jusqu'à votre limite de main » ;
- Vous pouvez piocher autant de cartes que vous le souhaitez, sans dépasser votre limite de main. C'est comme quand les cartes disent que vous pouvez jeter « jusqu'à » un certain nombre de cartes (vous n'êtes pas obligé de faire le maximum).

Quelle interprétation est correcte pour le *Bureau de poste* ?

R : Vous devez piocher jusqu'à la limite de votre main. La plupart du temps, c'est bénéfique.

2.2.9 Chapelle

Voir [2.2.1.4](#), [3.2.2.1](#)

2.2.9.1 Q : Pour les capacités de carte telles que la *Chapelle* et la *Tour de l'horloge* qui vous obligent à placer des jetons de point sur elle, ces jetons de point viennent-ils de votre réserve ou de la réserve générale ?

R : Ils proviennent de fait de la réserve générale.

2.2.10 Cimetière

Voir [2.2.16.4](#), [2.2.39.2](#), [5.2.2.3.2](#)

2.2.11 Colporteur

Voir [2.2.12.1](#), [2.7.6.1](#)

2.2.11.1 Q : Lors de l'utilisation du *Colporteur*, les ressources doivent-elles correspondre, c'est-à-dire pouvez-vous utiliser une brindille et une baie pour obtenir un galet et une résine ?

R : Les ressources n'ont pas besoin d'être appariées. Vous pouvez payer 1 de n'importe quelle ressource pour obtenir 1 de n'importe quelle ressource, deux fois. Donc oui, payer une brindille et une baie et gagner une résine et un galet.

2.2.12 Commerçant

Voir [2.2.1.6](#)

2.2.12.1 Q : Si vous avez un *Commerçant* et que vous jouez une nouvelle carte comme un *Moine*, un *Médecin* ou un *Colporteur*, pouvez-vous utiliser la baie fournie par le *Commerçant* comme l'une des ressources que vous payez, donnez ou échangez avec la nouvelle carte ?

R : Non. Voir [2.2.1.5](#)

2.2.13 Crapaud de barque

Voir [2.7.3.1](#)

2.2.14 Crieur public (Extra ! Extra ! Carte)

2.2.14.1 Q : Si tous vos adversaires ont 8 cartes dans leur main de sorte que quand vous donnez une des 2 cartes, les cartes sont effectivement jetées. Mais est-ce que cela compte toujours comme « leur donnant des cartes » ? Avez-vous toujours les 3 points ?

R : Ça compte toujours.

2.2.15 Croque-mort

Voir [2.8.4](#)

2.2.16 Donjon

Voir [2.2.1.4](#), [2.2.1.7](#), [2.2.22.1](#), [2.2.22.2](#)

2.2.16.1 Q : Si vous avez déjà 15 cartes dans ma ville, pouvez-vous utiliser le *Donjon/Grue/Aubergiste* et jouer une nouvelle carte dans l'espace (maintenant libre) ?

R : Oui, cela peut être fait. Et cela pourrait être une excellente stratégie aussi !

2.2.16.2 Q : Pouvez-vous utiliser les effets d'un *Donjon* pour jouer une carte *Ruines* et jeter ce même *Donjon* avec l'effet *Ruines* ?

R : Oui.

2.2.16.3 Q : Pour les cartes comme le *Cimetière*, le *Donjon* et le *Monastère*, si vous avez la créature qui déverrouille le deuxième endroit, pouvez-vous utiliser le deuxième endroit avant d'utiliser le premier ?

R : Non, vous ne pouvez pas remplir la deuxième case avant la première.

2.2.16.4 Q : Si vous avez un *Garde forestier* et que les deux cellules de mon *Donjon* sont vides, pouvez-vous utiliser les deux cellules pour réduire le coût pour jouer une carte de 6 ressources ?

R : Vous ne pouvez utiliser qu'une cellule à la fois, pas les deux.

2.2.17 Entrepôt

Voir [2.2.37.3](#), [2.2.3.1](#), [2.6.1.2](#), [5.2.2.2.1](#)

2.2.18 Épicerie

Voir [2.2.37.2](#)

2.2.19 Épouse

Voir [2.2.37.1](#), [2.2.28.1](#), [2.2.28.2](#), [2.2.28.3](#), [2.6.3.4](#)

2.2.20 Ferme

Voir [2.2.37.1](#), [2.2.37.2](#), [2.7.1.6](#), [2.7.3.1](#)

2.2.21 Fou

Voir [2.2.28.2](#), [2.5.3](#), [2.8.3](#), [2.8.5](#), [3.2.3.3.1](#)

2.2.21.1 Q : Pouvez-vous jouer le *Fou* dans votre ville ?

R : Vous ne pouvez pas jouer le *Fou* dans votre propre ville.

2.2.22 Garde forestier

Voir [2.2.16.4](#), [2.4.2.1](#), [3.2.1.2](#)

2.2.22.1 Q : Si vous jetez le *Garde forestier*, est-ce que la deuxième cellule du donjon devient indisponible, et que vous devez en défausser toute créature ?

R : Si vous vous débarrassez plus tard de ce *Garde forestier*, vous gardez le prisonnier dans la deuxième cellule.

2.2.22.2 Q : Le *Garde forestier* peut-il se rendre dans le deuxième espace du *Donjon* ?

R : Vous n'êtes pas autorisé à placer le *Garde forestier* dans la deuxième cellule.

2.2.23 Gazette (Extra ! Extra ! Carte)

2.2.23.1 Q : Dans la *Gazette*, il est dit qu'il faut mettre un jeton de point sur la carte chaque fois que vous recueillez un événement. D'où provient ce jeton ?

R : De la réserve générale.

2.2.24 Grue

Voir [2.2.1.6](#), [2.2.16.1](#)

2.2.25 Historien

Voir [2.2.1.3](#), [2.2.1.6](#), [2.2.33.1](#)

2.2.26 Jongleur (Extra ! Extra ! Carte)

2.2.26.1 Q : Si vous décidez de payer 1 brindille pour révéler 1 carte, avez-vous besoin de décider à l'avance combien de brindilles vous allez payer, ou pouvez-vous le décider une à la fois ?

R : Vous n'avez pas besoin de décider à l'avance. Vous pouvez payer 1 brindille à la fois.

2.2.27 Juge

Voir [2.2.1.6](#)

2.2.27.1 Q : Si vous utilisez le *Juge* pour remplacer une ressource lorsque vous jouez le *Berger*, est-ce que vous payez quand même la ressource remplacée à votre adversaire ?

R : Oui.

2.2.27.2 Q : Si vous avez le *Juge*, lorsque vous jouez une créature ou une construction, pouvez-vous échanger une ressource dans votre réserve avec une autre ressource ?

R : Non. Le *Juge* vous permet d'échanger des ressources uniquement pour jouer une carte. Ainsi, si une carte nécessite deux brindilles et une résine, vous pouvez remplacer l'une des ressources par quelque chose d'autre. Vous pourriez le jouer pour 1 brindille, 1 résine, et 1 baie.

2.2.28 Mari

Voir [2.2.37.1](#), [2.6.3.4](#), [2.7.3.1](#)

2.2.28.1 Q : Si vous avez une paire *Mari/Épouse*, la carte *Épouse* vaut-elle 3 points ou 5 points (base 2 + bonus 3) ?

R (Livret de règles, p10, sous Types de carte) : 5 points. Toutes les cartes violettes valent leurs points de base et leurs points bonus de fin de partie.

2.2.28.2 Q : Si vous avez un couple *Mari* et *Épouse*, pouvez-vous les diviser plus tard ? (Quelqu'un pourrait vouloir faire cela quand il *passé* pour remplir le dernier espace vide dans leur ville pour empêcher quelqu'un de jouer un *Fou* dans leur ville.)

R : Lorsque vous jouez l'*Épouse*, vous pouvez choisir de ne pas les associer, mais vous n'obtiendrez pas leur prime pour avoir été associés. Mais s'ils étaient déjà associés, vous ne pourrez pas les séparer.

2.2.28.3 Q : Inversement, si vous jouez initialement le *Mari* et l'*Épouse* dans des espaces séparés, pouvez-vous plus tard les associer ?

R : Non. Honnêtement, la seule raison pour laquelle vous n'avez jamais pu les jumeler, c'est peut-être à cause de

l'exemple *Fou* que vous avez donné. Et même alors, vous obtiendriez 3 points bonus pour les avoir associés, par opposition au -2 du *Fou*... donc pas sûr que ça vaille la peine de ne pas le faire.

2.2.29 Médecin

Voir [2.2.12.1](#)

2.2.30 Moine

Voir [2.2.12.1](#)

2.2.31 Monastère

Voir [2.2.16.4](#) , [2.2.39.2](#)

2.2.32 Palais de justice

Voir [2.2.1.6](#) , [2.2.33.1](#)

2.2.33 Pigeon voyageur/postal

2.2.33.1 Q : Lorsque vous jouez un *Pigeon voyageur/postal*, vous révélez 2 cartes et vous pouvez en jouer une. Si cette carte supplémentaire est une construction et que vous avez un *Palais de justice* dans votre ville, obtiendriez-vous la ressource gratuite pour jouer la construction ? De même, si vous avez un *Historien*, pourriez-vous piocher une carte après avoir joué à la fois le *Pigeon voyageur/postal* et la carte supplémentaire ?

R : Oui. Le *Pigeon voyageur/postal* peut être génial... mais la plupart du temps, tout ce qui arrive par la poste, ce sont les factures.

2.2.34 Professeur

2.2.34.1 Q : Si le *Professeur* est activé alors que vous avez 7 cartes dans votre main, est-ce que vous piochez toujours 2 cartes et en donnez 1 à un adversaire ?

R : Il n'y a pas d'exception à la limite de 8 cartes. Vous ne tireriez qu'une seule carte et la conserveriez.

2.2.35 Reine

Voir [2.7.1.5](#)

2.2.36 Ruines

Voir [2.2.1.4](#) , [2.2.1.7](#) , [2.2.16.2](#) , [2.2.39.1](#) , [2.2.39.2](#) , [2.7.4.1](#) , [2.7.5.1](#) , [6.2.2.1.1](#) , [6.2.2.3.1](#)

2.2.36.1 Q : Pouvez-vous jouer une carte *Ruines* dans une ville pleine ?

R : Vous pouvez jouer les *Ruines* dans une ville de 15 cartes, car elle prendra la place de la construction en ruine.

2.2.36.2 Q : Pouvez-vous utiliser une carte *Ruines* sur une autre carte *Ruines* ?

R : Vous pouvez jouer une carte *Ruines* avec une autre carte *Ruines*.

2.2.36.3 Q : Si vous jouez une carte *Ruines* pour défausser une carte *Montgolfière* (New Leaf), est-ce que la *Ruines* prend une place dans votre ville, puisque la *Montgolfière* ne le fait pas ?

R : Vous ne pouvez pas jouer une carte *Ruines* sur une carte *Montgolfière* ou toute autre carte qui ne prend pas de place dans votre ville.

2.2.37 Taupe minière

Voir [7.2.5.1.1](#)

2.2.37.1 Q : Lorsque vous utilisez la *Taupe minière*, si votre adversaire a un *Mari* et que vous avez une *Épouse* et une *Ferme*, pouvez-vous copier le *Mari* pour l'effet de production ?

R : La *Taupe minière* copie intégralement une carte dans une ville adverse. Donc si votre adversaire a un combo *Mari/Épouse/Ferme*, alors il copie la capacité du *Mari*. Sinon, vous ne pouvez pas lier la carte de *Mari* de votre adversaire avec votre combo *Épouse/Ferme*.

2.2.37.2 Q : Si vous utilisez votre *Taupe minière* pour copier la *Ferme* d'un adversaire et ensuite vous activez votre *Épicerie*, est-ce que vous obtenez la baie bonus (en supposant que vous n'avez pas de *Ferme* dans votre ville) ?

R : Comme la *Taupe minière* copie intégralement une carte de production dans la ville d'un adversaire au moment où vous l'activez, vous pouvez copier une *Ferme* et obtenir une baie, mais la *Taupe minière* ne restera pas une *Ferme* pour votre *Épicerie*.

2.2.37.3 Q : Pouvez-vous utiliser la *Taupe minière* pour copier un *Entrepôt* ? Comment cela fonctionne-t-il ?

R : Vous ne pouvez pas utiliser une *Taupe minière* de votre ville pour copier l'*Entrepôt* d'une autre ville. Cependant, vous pourriez utiliser une *Taupe minière* de votre ville pour copier une *Taupe minière* d'une autre ville, puis activer un *Entrepôt* de votre propre ville, en plaçant les ressources sur votre *Entrepôt* — pas sur la *Taupe minière*.

2.2.38 Tour de l'horloge

Voir [2.2.1.4](#) , [2.2.9.1](#) , [3.2.2.1](#) , [5.2.2.2.1](#)

2.2.38.1 Q : La capacité de la *Tour de l'horloge* est-elle facultative ?

R : La capacité de la *Tour de l'horloge* est techniquement optionnelle et elle exige que vous ayez un ouvrier sur un emplacement de base ou de *Forêt* pour l'activer.

2.2.39 Université

Voir [2.2.1.7](#) , [2.7.4.1](#)

2.2.39.1 Q : Lorsque vous utilisez les *Ruines* ou l'*Université*, obtenez-vous exactement les mêmes ressources que le coût de la carte, ou des ressources au choix en respectant le nombre du coût total ?

R : Vous obtenez exactement les ressources identiques en nombre et en type que celles de la carte que vous jetez.

2.2.39.2 Q : Si vous jetez une carte sur laquelle sont liés des ouvriers de façon permanente, c'est-à-dire le *Cimetière*, qu'arrive-t-il à l'ouvrier ? Si un ouvrier est sur une carte détruite qui ne le verrouille pas de façon permanente, le récupérez-vous ?

R : Si vous utilisez l'*Université* sur le *Cimetière* et qu'elle a enterré des ouvriers, il suffit de mettre ces ouvriers enterrés sur l'*Université*. Vous ne les récupérez pas. Dans le cas où vous utilisez des *Ruines* sur une construction qui a un ouvrier qui n'est pas là de façon permanente, vous placerez cet ouvrier sur les *Ruines* et le récupérez pendant l'action de la prochaine saison. La même chose s'appliquerait à l'*Université*.

2.3 Préparer la saison

2.3.1 Q : Lorsque vous vous préparez pour la saison suivante, attendez-vous que tout le monde termine cette saison pour que tout le monde passe à la saison suivante en même temps ?

R (2e livre de règles d'impression, p11) : Non, chaque joueur à son propre rythme et fait l'action *Préparer pour la saison* quand il veut, indépendamment des autres. Si vous voulez une explication thématique, *Everdell* est un endroit situé dans une vallée, ce qui signifie qu'il est entouré de montagnes. Certaines des créatures construiront leurs villes près de ces montagnes ou même sur ces montagnes, ce qui entraînera invariablement des climats différents entre les villes. Donc, alors que vous vous préparez techniquement pour des saisons à des moments différents, vous vivez également des saisons à des moments différents.

2.3.2 Q : Activez-vous les cartes de production dans n'importe quel ordre ?

R (2e livre de règles d'impression, p12) : Les cartes de production sont activées dans l'ordre de votre choix pendant une Production de Préparation de saison.

2.3.3 Q : La règle dit « Aussi, vous pouvez piocher jusqu'à 2 cartes Prairie quand vous vous préparez pour l'été. » Est-ce que piocher des cartes de la Prairie est facultatif ?

R : La pioche des cartes d'été est obligatoire, ainsi la règle aurait probablement dû être plus claire.

2.4 Événements

2.4.1 Divers

2.4.1.1 Q : Si vous remplissez un événement qui nécessite un certain nombre de types de cartes et que vous ajustez ensuite ma ville et que vous n'avez plus les prérequis, devez-vous rendre cet événement ?

R (2e livre de règles d'impression, p8, Événements) : Si vous avez les prérequis d'un événement et que vous le réclamez, vous n'êtes pas tenu de conserver ces cartes requises par la suite. Vous pouvez vous en débarrasser plus tard, si vous le souhaitez.

2.4.1.2 Q : Quand obtenez-vous des cartes d'événement ? Par exemple, si vous réalisez le *Sentier des pèlerins*, et que vous ajoutez plus tard un ouvrier à votre *Monastère*, obtiendrez-vous des points pour cela ?

R : Lorsqu'il y a un symbole de point avec un numéro imprimé sur le symbole de point, il fait référence aux points de fin de partie. Tous les événements spéciaux ont des points de fin de partie d'une certaine manière, sauf pour un *Plan marketing brillant*, qui vous fait prendre des jetons de point au moment où vous le marquez.

2.4.2 Capture des voleurs de glands

2.4.2.1 Q : Lorsque vous réclamez l'événement, pouvez-vous placer votre *Garde-Forrestier* sous la carte d'événement ?

R : En fait, l'auteur y a réfléchi et après quelques tergiversations, peut-être que le Garde forestier est l'un des voleurs, ou non ? Donc l'auteur laisse cette question au libre arbitre des intervenants. Car il y a des arguments viables dans les deux cas (et le traducteur pense que le *Garde forestier* est un bon gars).

2.4.3 Découverte des parchemins antiques

2.4.3.1 Q : Après avoir révélé les 5 cartes, devez-vous choisir entre GARDER ou PLACER, car faire les deux n'est pas correct ?

R : Vous choisissez les cartes que vous souhaitez garder en main ou placer la carte de l'événement. Vous pouvez les garder tous, les séparer entre la main et l'événement, ou simplement les placer tous sous l'événement.

2.4.4 Diplôme des érudits

2.4.4.1 Q : Avez-vous besoin de montrer les créatures que vous mettez sous le *Diplôme des érudits* aux autres joueurs, ou les mettez-vous secrètement ?

R : Vous devez les montrer aux autres joueurs pour vérifier qu'il s'agit bien de Créatures, puis les placer face cachée sous l'Événement. Ces cartes Créatures étant face cachée, vous ne les comptez pas comme étant toujours dans votre ville.

2.4.5 Plan marketing brillant

Voir [2.4.1.2](#)

2.4.6 Sentier des pèlerins

Voir [2.4.1.2](#)

2.4.7 Spectacle en salle

2.4.7.1 Q : Pour le *Spectacle en salle*, est-ce que les trois baies proviennent de la réserve générale ou de votre propre réserve ?

R : Ces baies proviennent de votre propre réserve.

2.4.8 Traitement de verrue

2.4.8.1 Q : Si vous utilisez *Amélia Poudrauzyeux* pour réclamer la carte *Traitement de verrue*, devez-vous encore payer les 2 baies et jeter 2 cartes de ma ville ?

R : Oui, l'utilisation d'*Amélia* n'est utile que pour remplacer un *Croque-mort* ou un *Crapaud de barque*.

2.5 Passer (fin de partie)

2.5.1 Q : Lorsque vous passez et terminez le jeu, retirez-vous vos ouvriers du plateau ?

R : Les ouvriers restent en place.

2.5.2 Q : Après qu'un autre joueur passe, pouvez-vous toujours utiliser ses bâtiments ?

R : Si un autre joueur a passé, ce qui signifie qu'il a terminé le jeu, et qu'il a une carte de destination non verrouillée dans sa ville avec le signe *Ouvert*, vous pouvez la visiter avec l'un de vos ouvriers.

2.5.3 Q : Pouvez-vous passer le *Fou* à un adversaire qui a passé en fin de partie ?

R : Oui.

2.6 Paillasson (Édition Collector)

Notez que toutes les cartes *Paillasson* sont facultatives, car elles sont assez méchantes.

2.6.1 Paillasson le Souverain

2.6.1.1 Q : Paillasson le Souverain dit, « 1 PV pour chaque Événement réalisé par un adversaire. » Devez-vous sélectionner un seul adversaire et marquer des points pour chacun de ses Événements réalisés ? Ou devez-vous marquer

des points pour les Événements réalisés par TOUS vos adversaires ?

R (2e impression du feuillet de règles Édition Collector) : Un seul adversaire.

2.6.2 Paillasson le Voleur

2.6.2.1 Q : Plusieurs pouvoirs de cartes dans *Belfaire* permettent d'avoir des limites de main supérieures à 8. Donc, si un joueur a plus de cartes dans sa main que la limite de main d'un autre joueur, que se passe-t-il avec les cartes excédentaires ?

R : Pas de réponse officielle, mais voir [2.7.4.1](#).

2.6.3 Paillasson le Voyou

2.6.3.1 Q : Quand vous jouez *Paillasson le Voyou*, quel joueur défausse 2 cartes ?

R (2e impression du feuillet de règles Édition Collector) :

Lorsque vous le jouez, vous pouvez voler une carte verte à un adversaire et la jouer dans votre ville. *Paillasson* va dans sa ville et il s'active pour lui, l'obligeant à jeter 2 cartes.

2.6.3.2 Q : En jouant à *Paillasson le Voyou*, activez-vous la carte que vous prenez ? De plus, si vous volez un *Entrepôt* avec des ressources, obtenez-vous les ressources qui étaient dessus ?

R (2e impression du feuillet de règles Édition Collector) : Vous activez la carte que vous volez. S'il s'agit d'un *Entrepôt*, vous conservez les ressources de l'*Entrepôt* jusqu'à ce que vous y placiez un ouvrier pour les obtenir plus tard.

2.6.3.3 Q : Si vous jouez *Paillasson le Voyou* sur un adversaire, quand sa production s'active dans une action Préparation pour la saison ultérieure, pouvez-vous voler une carte de production de la ville d'un adversaire ?

R : Non. L'impression en italique fait partie du coût initial d'invocation de l'animal et non d'une activation de production. C.-à-d. une fois que *Paillasson le Voyou* est joué, il reste chez votre adversaire. Il ne voyage pas autour de chaque phase de production.

2.6.3.4 Q : D'autres règles spéciales pour gérer *Paillasson le Voyou* ?

R (2e impression du feuillet de règles Édition Collector) :

- Il peut voler un *Mari* jumelé à une *Épouse*, mais il ne partage pas cet espace avec l'*Épouse*.
- Il ne peut pas voler une carte *Légendaire*, en raison de la règle selon laquelle les cartes *Légendaire* ne peuvent être écartées de la ville d'un joueur pour quelque raison que ce soit.
- Il ne peut pas voler une carte du *Pont du Ciel* ou de la *Source étincelante* parce que ces cartes ne peuvent jamais être écartées de la ville d'un joueur pour quelque raison que ce soit.
- Il ne peut être joué dans la ville d'un adversaire que s'il y a un espace dans sa ville. Si un adversaire a déjà 15 cartes, il volera une de leurs cartes vertes en premier, puis sera placé dans l'espace vide. Cependant, cela ne fonctionnera pas avec un couple *Mari/Épouse*, ou une carte du *Pont du ciel*, parce qu'il ne peut pas prendre la place de ces cartes volées.

2.7 Cartes Légendaires (Édition Collector)

2.7.1 Divers

Voir [4.2.1.1](#)

2.7.1.1 Q : Si vous défaussez une carte Construction pour la mettre à niveau vers la construction Légendaire associée, et que la construction défaussée avait un jeton Occupé dessus, devez-vous transférer le jeton Occupé vers la construction Légendaire ?

R (2e impression du feuillet de règles Édition Collector) : Vous devez transférer le jeton occupé à la construction Légendaire.

2.7.1.2 Q : Pouvez-vous payer des ressources pour placer une carte légendaire dans votre ville même si vous avez déjà la carte de base qu'elle remplace dans votre ville ?

R : Non, vous devez remplacer la carte de base.

2.7.1.3 Q : Les cartes légendaires sont-elles considérées comme des créatures ou des constructions communes ou uniques pour les points de fin de partie ?

R : Non.

2.7.1.4 Q : Est-ce que l'*Arbre éternel* permet de jouer une créature légendaire gratuitement ?

R : Non, l'*Arbre éternel* ne peut pas accorder de créature légendaire gratuite.

2.7.1.5 Q : Si vous remplacez une carte Destination par une carte Légendaire (p. ex., en remplaçant la *Reine* par *Amélia Poudrauzyeux*), que devient l'ouvrier ?

R (2e impression du feuillet de règles Édition Collector) : Comme avec l'utilisation des *Ruines* ou de l'*Université*, vous déplacerez l'ouvrier vers la carte Légendaire. Dans cet exemple précis, puisque l'ouvrier n'est pas placé de façon permanente, vous le récupérerez pendant votre prochaine action *Préparez-vous pour la saison*.

2.7.1.6 Q : Si vous avez plusieurs copies d'une carte commune dans ma ville, devez-vous les jeter toutes lorsque vous jouez la carte légendaire associée (p. ex., *Fermes* et *Marché de McGregor*) ?

R : Vous n'en jetez qu'une. Vous pouvez garder les autres, mais bien sûr vous ne pouvez pas en jouer de nouveaux.

2.7.1.7 Q : Pouvez-vous utiliser une construction commune pour jouer gratuitement une créature légendaire associée ? Par exemple, utiliser une *Tour d'horloge* pour jouer gratuitement *Sagevue* ?

R : Une créature légendaire ne peut pas être jouée gratuitement grâce à un jeton occupé. La seule façon de jouer une créature légendaire est de payer le coût des baies, ou de jouer gratuitement grâce à la créature répertoriée dans la bannière rouge sur la carte.

2.7.2 Amélia Poudrauzyeux

Voir [2.4.8.1](#)

2.7.2.1 Q : Lorsque vous utilisez *Amélia Poudrauzyeux*, devez-vous utiliser un deuxième ouvrier pour réclamer l'événement ?

R : Vous n'avez pas à déployer un deuxième ouvrier sur la carte d'événement. Comme toutes les cartes Légendaires, *Amélia* a le potentiel d'être très puissante !

2.7.3 Marché de McGregor

2.7.3.1 Q : Vous avez une *Ferme* que vous avez transformée en *Marché de McGregor*. Maintenant, pendant la production, comptez-vous le *Marché de McGregor* comme une *Ferme* pour la production du *Mari* et du *Crapaud de barge* ?

R : Oui.

2.7.4 Pont du ciel

Voir [2.6.3.4](#), [6.2.2.1.1](#)

2.7.4.1 Q : Si vous jouez une construction sur le *Pont du Ciel*, pouvez-vous plus tard utiliser l'*Université* ou les *Ruines* pour vous débarrasser de la construction et libérer l'emplacement, puis de jouer plus tard une nouvelle construction sur cet emplacement libre ?

R (2e impression du feuillet de règles Édition Collector) :
Non.

2.7.4.2 Q : Lorsque vous marquez le *Pont du Ciel* à la fin du jeu, sa valeur copie-t-elle les points bonus d'une carte de *Prospérité* ?

R (2e impression du feuillet de règles Édition Collector) :
Non, juste la valeur de base.

2.7.5 Prison ténébreuse (Mistwood)

Voir [7.2.4.1](#)

2.7.6 Source étincelante

Voir [2.6.3.4](#), [6.2.2.1.1](#)

2.7.6.1 Q : Si vous jouez la *Source étincelante* sous une construction qui a déjà un Jeton occupé dessus, pouvez-vous toujours utiliser la *Source étincelante* pour jouer un *Colporteur* libre (en supposant que vous n'aviez pas un jeton occupé sur la carte *Ruines* que la *Source étincelante* a remplacé — voir 2.7.1.1), ou avez-vous déjà utilisé votre jeton d'occupation pour cette construction ?

R : Si vous n'avez pas placé de jeton d'occupation sur la *Source étincelante*, il est toujours possible d'en placer un, même s'il se trouve sous une carte.

2.8 Mode solo

Voir [1.2](#).

2.8.1 Q : Est-ce que *Paillasson* peut obtenir plus de 15 cartes dans sa ville ?

R (2e livre de règles d'impression, p16, après Notes) :
Paillasson gagne une carte chaque fois que vous gagnez une carte, même si cela lui donne plus de 15 cartes (c'est un tricheur comme ça).

2.8.2 Q : Vous pouvez donner des jetons de point de victoire à *Paillasson*, mais qu'en est-il lorsque vous êtes tenu de donner des cartes ou des ressources à un adversaire ? Comment ça fonctionne ?

R (2e livre de règles d'impression, p16, après Notes) : Il suffit de les défausser.

2.8.3 Q : Est-ce que jouer un *Fou* déclenche un lancer de dé et active *Paillasson* avant que vous retiriez une de ses cartes de la ville ?

R : Non.

2.8.4 Q : Quand les ouvriers de *Paillasson* bloquent les cartes de la *Prairie*, les règles disent que vous ne pouvez pas jouer ces cartes. Pouvez-vous encore les piocher ou les défausser (p. ex., avec le *Croque-mort*) ?

R (2e livre de règles d'impression, p16, après Notes) : Ils sont totalement bloqués, vous ne pouvez ni les jouer, ni les piocher, ni les défausser.

2.8.5 Q : Que se passe-t-il quand *Paillasson* joue un *Fou*, mais que ma ville a atteint la limite de 15 cartes ?

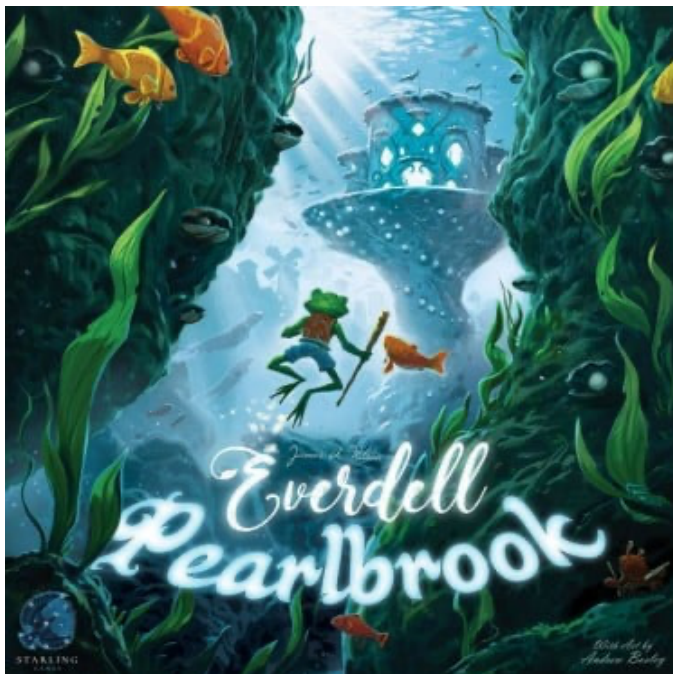
R : Il saute son tour et ne joue pas de carte. Quel idiot, ce vieux *Paillasson* !

2.8.6 Q : Quand *Paillasson* reçoit une carte ? Par exemple, vous jouez le *Garde forestier*, ce qui vous permet de déplacer un de vos ouvriers déployés vers un nouvel emplacement. Vous le déplacez à l'emplacement de la *Forêt* qui vous permet de piocher 2 cartes *Prairie* et en jouer 1 au rabais. Est-ce que *Paillasson* reçoit une carte (pour vous jouant le *Garde forestier*) avant que vous piochiez les cartes *Prairie*, ce qui signifie qu'il pourrait obtenir la carte que vous voulez, ou est-ce que vous terminez votre tour et donnez ensuite 2 cartes à *Paillasson* (1 pour le *Garde forestier* et 1 pour la carte jouée de la *Prairie*) ?

R : *Paillasson* joue son tour après que vous avez terminé votre tour. Donc, après un tour dans lequel vous jouez une carte (ou carte(s) avec p. ex. *Pigeon voyageur/postal*), puis *Paillasson* joue 1 carte pour chaque carte que vous avez jouée.

2.8.7 Q : Est-ce que *Paillasson* peut jouer une carte seulement quand vous jouez une carte en utilisant l'action « Jouer une carte », ou est-ce qu'il peut jouer une carte même si vous jouez une carte dans votre ville en utilisant l'action « Placer un ouvrier » ?

R : *Paillasson* joue une carte chaque fois que vous le faites, peu importe la façon dont elle a été jouée.



3 PEARLBROOK

3.1 Errata

3.1.1 Les instructions de préparation dans le livret de l'édition de base de *Pearlbrook* indiquent d'utiliser au moins 1 événement spécial *Pearlbrook* lors de la configuration des événements spéciaux. Or, les Événements Spéciaux *Pearlbrook* ne sont inclus que dans l'édition Collector de *Pearlbrook*, et donc cela doit être ignoré lors de la préparation du jeu avec l'édition de base.

3.1.2 La carte Ferry du furet devrait s'appeler Furet du ferry (uniquement pour l'édition française).

3.2 FAQ

3.2.1 Divers

3.2.1.1 Q : Quand une carte vous dit de « Gagner n'importe quelle ressource », est-ce que cela inclut les perles ?

R : Non, les perles ne sont pas des ressources ordinaires.

3.2.1.2 Q : Est-ce que le *Garde forestier* peut déplacer votre *Ambassadeur* ou n'affecte-t-il que les ouvriers ?

R : Il n'affecte que les ouvriers.

3.2.2 Destinations fluviales/Citoyens

3.2.2.1 Q : Pouvez-vous dépenser les jetons de point qui peuvent être sur des cartes comme la *Tour de l'horloge* ou la *Chapelle* pour payer les emplacements de l'*Ambassadeur* de la Rivière ? De plus, les points obtenus lors d'événements spéciaux peuvent-ils être dépensés de cette façon ou sont-ils seulement pour marquer à la fin de la partie ?

R : Vous ne pouvez pas utiliser de jetons de points placés sur des cartes comme la *Tour de l'horloge*, mais vous pouvez utiliser des jetons de point obtenus lors d'événements spéciaux.

3.2.2.2 Q : Pouvez-vous visiter un *Citoyen* ou une *Destination fluviale* si vous respectez les prérequis, mais avec lequel vous ne pouvez pas interagir, afin d'empêcher un autre joueur de le faire ?

R : Oui, vous pouvez.

3.2.3 Cartes

3.2.3.1 Bateau pirate

Voir [3.2.3.2.1](#)

3.2.3.2 Messenger

3.2.3.2.1 Q : Que se passe-t-il lorsqu'un *Messenger* partage un espace avec une construction et qu'une action entraîne la suppression de cette construction ? Est-ce qu'il passe à une nouvelle construction ? Et si c'était la seule construction dans la ville ? Si le *Messenger* partage un espace avec le *Bateau pirate* et que le *Bateau pirate* navigue vers une autre ville, le *Messenger* va-t-il avec lui ?

R : Si la construction du *Messenger* est retirée de votre ville, déplacez votre *Messenger* vers une nouvelle construction. S'il n'y a pas d'autres Constructions, le *Messenger* reste dans votre ville et passera à la Construction suivante que vous jouerez.

3.2.3.3 Pirate

3.2.3.3.1 Q : Que se passe-t-il lorsque vous défaussez 4 cartes, que vous en piochez 4, et qu'en révélant les trois premières cartes vous obtenez un total de 7, mais que votre quatrième et dernière carte est le *Fou* ? Avez-vous la perle ou le -2 du *Fou* ramène le total à 5 ?

R : Le *Fou* vous ramènerait à un total de 5. Notez la saveur de l'effet du *Pirate*.

3.2.3.4 Pont

3.2.3.4.1 Q : Vous avez le *Pont*, 2 perles et 10 cartes en main. Vous dépensez 1 perle sur un *Ornement*. Devez-vous réduire votre main à 9 cartes à la fin de votre tour ?

R : À la fin de votre tour, vous devez être au-dessous de votre limite actuelle.

3.2.3.4.2 Q : Si vous mettez votre *Ambassadeur* sur une *Destination fluviale* non révélée et que vous obtenez la perle sur le dessus de celui-ci, devez-vous résoudre immédiatement les effets du *Pont* avant de retourner et de révéler la carte *Destination fluviale* ?

R : Il faut résoudre l'effet du *Pont du Ciel* après avoir terminé les effets de placement de l'*Ambassadeur*.

3.2.4 Cartes d'ornement

3.2.4.1 Amulette en verre de mer

3.2.4.1.1 Q : L'*Amulette en verre de mer* dit « Gagnez 3 ressources, tirez 2 cartes, et gagnez 1 point ». Devez-vous le faire dans cet ordre ? Ou pouvez-vous d'abord tirer des cartes ?

R : Dans l'ordre que vous désirez.

3.2.4.2 Boussole

3.2.4.2.1 Q : Si vous utilisez la carte d'ornement *Boussole* pour réactiver une carte *Ruines*, pouvez-vous l'utiliser pour les *Ruines* ?

R : Non.



4 BELLFAIRE

4.1 Errata

Rien pour le moment.

4.2 FAQ

4.2.1 Divers

4.2.1.1 Q : Pouvez-vous toujours utiliser des cartes légendaires avec 5 ou 6 joueurs ?

R : Oui, vous le pouvez. Une fois que vous avez terminé toutes les autres configurations, tirez un nombre de cartes Légendaire égal au nombre de joueurs +1 (par exemple, dans un jeu à 6 joueurs, tirez 7) et placez-les dans l'aire de jeu. En commençant par le dernier joueur, chaque joueur choisira une carte. Remettez toutes les cartes inutilisées dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.

4.2.2 Pouvoirs de joueur

4.2.2.1 Divers

Voir [2.6.2.1](#)

4.2.2.1.1 Q : Vous avez mis votre *Hérisson* sur *Mielinours* et êtes allé à l'emplacement de base de 3 brindilles. Est-ce que les deux capacités s'appliquent ensemble ?

R : Les deux capacités ne s'appliquent pas ensemble, seulement la capacité de la grande créature s'applique. La grande créature remplace essentiellement un de vos ouvriers de base. *Mielinours* n'est pas un *Hérisson*, donc la capacité du *Hérisson* ne s'active pas.

4.2.2.2 Crapauds (Mains vertes)

4.2.2.2.1 Q : Si la carte météo *Sécheresse* est en jeu, les *Crapauds* peuvent-ils utiliser leur capacité à activer une carte de production verte lorsqu'elle est jouée ?

R : Ils ne peuvent pas.

4.2.2.3 Étourneaux (Harmonieux)

4.2.2.3.1 Q : Est-ce que la capacité des *Étourneaux* (piocher depuis la *Prairie*) s'applique lors de la constitution de la main de départ, avant l'*Hiver* ? Ainsi, les *Étourneaux* peuvent-ils choisir de piocher dans la *Prairie* pour constituer leur main de départ ?

R : Non, les *Étourneaux* ne peuvent pas piocher de cartes dans la *Prairie* pour la main de départ.

4.2.2.4 Lézards (Vagabonds)

Voir [4.2.2.6.1](#)

4.2.2.5 Rats (Infectes)

4.2.2.5.1 Q : Le jeton *Rat* disparaît-il si la carte sur laquelle il se trouve est piochée ou défaussée (au lieu d'être jouée), ou reste-t-il simplement sur la case de la *Prairie* où se trouvait précédemment cette carte, et donc ainsi sur la nouvelle carte piochée depuis le paquet utilisé pour remplir la *Prairie* ?

R : Le jeton restera sur la case de la *Prairie* et sera placé sur la nouvelle carte.

4.2.2.6 Renards (Pisteurs)

4.2.2.6.1 Q : Les *Renards* peuvent-ils suivre les *Lézards* jusqu'à leur emplacement secret dans la *Forêt* ?

R : Les *Renards* ne peuvent pas copier l'emplacement de la *Forêt* du *Lézard*.

4.2.2.6.2 Q : Qu'est-ce qui est considéré comme un lieu non permanent ? Est-ce que les événements seraient considérés comme tels afin que vous puissiez voler un événement à quelqu'un ?

R : Vous ne pouvez pas voler un événement. Les seuls endroits permanents sont le *Voyage* et les cartes qui disent qu'un ouvrier y reste en permanence, comme le *Cimetière*. Vous pouvez utiliser le pouvoir des *Renards* pour copier les emplacements de base, les emplacements forestiers, les cartes comme *l'Auberge*, etc.

4.2.3 Événements

4.2.3.1 Divers

Voir 2.4.8.1 .



5 SPIRECREST

5.1 Errata

5.1.1 La section Contenu du livre de règles énumère 15 Lapins Voyageurs. 3 des Lapins proviennent de l'Édition Collector, donc le livre de règles ne devrait lister que 12 Lapin Voyageurs, et de même, la feuille de règles de l'Édition Collector devrait lister 3 Lapins Voyageurs dans la section Contenu de l'édition Collector.

5.2 FAQ

5.2.1 Divers

Rien pour le moment.

5.2.2 Cartes Découverte

5.2.2.1 Divers

Voir [4.2.2.1](#)

5.2.2.2 Mielinours

5.2.2.2.1 Q : Si vous utilisez la *Tour de l'Horloge* pour activer un espace où vous avez *Mielinours*, pouvez-vous utiliser son pouvoir ?

R : La réponse est non. La capacité de *Mielinours* ne s'applique que lorsqu'elle est placée.

5.2.2.3 Poilausabot

5.2.2.3.1 Q : Si vous choisissez de ramener *Poilausabot* quand vous vous préparez pour la saison suivante, est-ce que vous pouvez toujours piocher 1 carte et gagner 1 ressource de n'importe quel type ?

R : Vous n'obtenez le bonus que si vous laissez *Poilausabot* là-bas.

5.2.2.3.2 Q : Si vous placez *Poilausabot* dans le *Cimetière*, est-ce que son effet s'applique à chaque tour ?

R : Si *Poilausabot* est placé dans le *Cimetière*, vous ne pouvez pas l'activer une seconde fois. Les ouvriers placés sur le *Cimetière* sont à usage unique, car ils sont, vous savez, enterrés.

5.2.2.4 Truffe

5.2.2.4.1 Q : Comment fonctionne la *Truffe* lorsqu'elle est placée dans un *Entrepôt* ?

R : Vous ne pouvez pas activer l'*Entrepôt* d'un adversaire pour vous-même avec *Truffe*. Si vous avez placé la *Truffe* sur votre propre *Entrepôt*, vous l'activez, en plaçant la ou les ressources de votre choix comme décrit sur la carte. Ou vous pouvez utiliser la *Truffe* comme un ouvrier de base et le placer sur l'*Entrepôt* pour rassembler toutes les ressources là-bas.

5.2.3 Cartes Météo

5.2.3.1 Divers

Rien pour le moment.

5.2.3.2 Canicule

5.2.3.2.1 Q : Si vous jouez un *Berger* pendant une *Canicule*, devez-vous payer la baie supplémentaire à votre adversaire ?

R : Vous paierez à l'adversaire la baie supplémentaire.

5.2.3.3 Sécheresse

Voir [4.2.2.1](#)



6 NEWLEAF

6.1 Errata

Rien à signaler.

6.2 FAQ

6.2.1 Divers

6.2.1.1 Q : Si vous réservez une carte depuis les cartes *Gare*, obtenez-vous le jeton *Train* correspondant ?

R : Non.

6.2.2 Cartes Créature et Construction

6.2.2.1 Magicien

6.2.2.1.1 Q : Est-ce que la carte *Magicien* réclame une case vide dans votre ville lorsqu'elle est jouée ou fonctionne-t-elle comme la carte *Ruines*, c'est-à-dire que vous pouvez défausser une carte existante en même temps ?

R : Le *Magicien* ne fonctionne pas comme la carte *Ruines*. Vous le jouez, puis vous activez son effet sur une autre carte. Vous devez donc avoir une case vide dans votre ville.

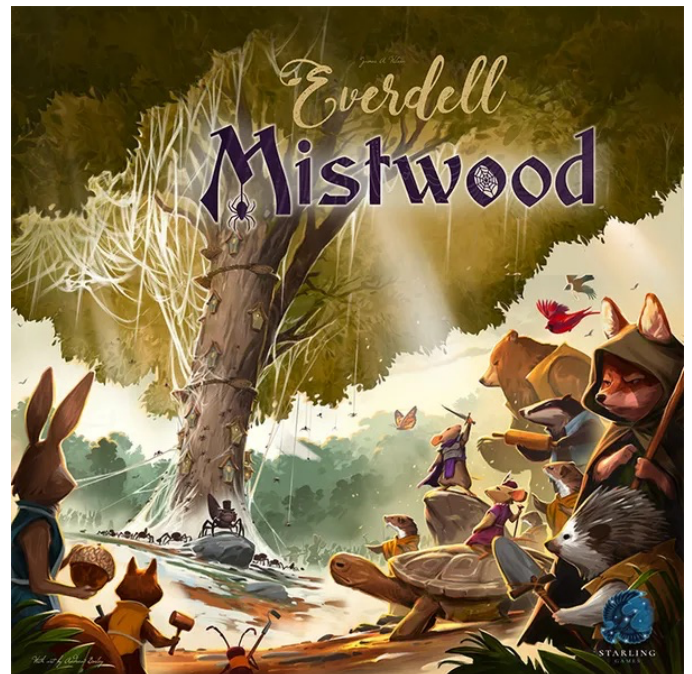
6.2.2.2 Montgolfière

Voir [2.2.35.3](#)

6.2.2.3 Serre

6.2.2.3.1 Q : Une des nouvelles cartes *Ferme* « ne prend pas de place dans votre ville » et la carte *Serre* « Peut partager une case dans votre ville avec une *Ferme* ». La *Serre* doit-elle prendre une case dans votre ville avec cette nouvelle *Ferme* ?

R : Si un élément du jeu doit partager une case avec un autre élément qui ne prend pas de place dans votre ville, alors ce premier élément ne prend pas de place dans votre ville. Toutefois, vous ne pouvez ni jouer une *Ruines* sur ces éléments hors ville, ni jouer le *Pont du ciel* ou la *Source étincelante* qui doivent être placés dans votre ville.



7 MISTWOOD

7.1 Errata

Rien à signaler.

7.2 FAQ

7.2.1 Divers

Rien à signaler.

7.2.2 Tissenuit

7.2.2.1 Q : Si vous êtes à égalité avec *Tissenuit*, devez-vous appliquer les règles habituelles pour briser l'égalité et déterminer le gagnant ?

R : *Tissenuit* gagne toujours les égalités. Vous devez avoir un score strictement supérieur à celui de *Tissenuit* pour gagner.

7.2.2.2 Q : Comment *Tissenuit* revendique-t-elle un Événement avec une carte Activation ?

R : Lorsque *Tissenuit* joue une carte Activation qui lui permet de réclamer un Événement avec une *Araignée* (tant qu'elle en a encore une dans son repaire et qu'il reste un événement à réclamer), elle en réclame toujours un. Elle n'a pas besoin de répondre à des exigences pour le faire. Elle prendra simplement l'événement qui réclame le plus d'exigences.

7.2.2.3 Q : Est-ce que *Tissenuit* doit avoir les prérequis pour revendiquer un Événement basique lors de son action à la Préparation de Saison ?

R : Quand *Tissenuit* prend gratuitement son Événement basique lors de son étape *Préparer la saison*, elle doit avoir les prérequis.

7.2.2.4 Q : Est-ce que *Tissenuit* obtient des jetons Point quand elle donne ses ressources ?

R : Quand vous donnez des ressources à *Tissenuit* en réaction à l'effet d'une carte, elle pioche à la place une carte pour chaque ressource. En conséquence, elle ne reçoit pas de jetons Point car vous ne lui donnez pas réellement ces cartes.

7.2.3 Tissenuit et les autres extensions

7.3.3.1 Q : Quels contenus d'extension sont vraiment fonctionnels quand vous utilisez les modules *Complots/Plans/Personnalités* ?

R : Les modules *Complots/Plans/Personnalités (CPP)* de *Tissenuit* doivent être considérés comme une grosse extension lors de la combinaison avec d'autres extensions. Le créateur sait que, en raison de la sortie de « *The Complete Collection* », cela a altéré cette distinction.

Clarifions ce problème aussi explicitement que possible :

« *Extra ! Extra !* », *Corrin Queuesansfin*, les nouvelles cartes *Ferme*, les cartes *Forêt*, les *Événement* de base et spéciaux de *Newleaf* et *Bellfaire*, ainsi que le *Marché de Bellfaire* sont tous officiellement compatibles avec les *CPP*. Puisque *Tissenuit* les ignore totalement.

De plus, les tickets et les jetons *Réservation* de *Newleaf* ne font que vous faciliter le jeu. La suggestion officielle de l'auteur est d'augmenter la difficulté selon vos préférences.

Il en va de même pour les pouvoirs de joueur, avec trois exceptions :

- Les *Araignées* ne peuvent pas du tout être utilisées contre *Tissenuit*.
- Les *Rats* peuvent affecter la façon dont *Tissenuit* prend les cartes de la *Prairie*, mais ils n'affectent pas les *CPP*.
- Les *Cochons* (si vous utilisez leur variante avancée) affectent le comportement de *Tissenuit*, mais ils n'affectent pas les *CPP*.

Voici les éléments officiellement non compatibles avec les *CPP* :

Pearlbrook : le plateau *Rivière*, les cartes *Rivière*, les cartes *Parure* et les *Merveilles*.

Spirecrest : le plateau *Montagne*, les cartes *Météo*, les cartes *Découverte* et les tuiles *Expédition*.

Newleaf : le plateau et les tuiles *Train*, les cartes *Visiteur*, les cartes de *Pont principal Newleaf* et les jetons *Feuille Dorée*.

7.2.4 Cartes Légendaires

7.2.4.1 Prison Ténébreuse

7.2.4.1.1 Q : Est-ce que la *Prison ténébreuse* (un *Donjon* légendaire) fonctionne avec le *Ministère des Mécéants* (3 pts pour chaque carte dans votre *Donjon*), puisque la *Prison Ténébreuse* remplace votre *Donjon* et défausse des cartes au lieu de les placer sous la carte *Prison Ténébreuse* ?

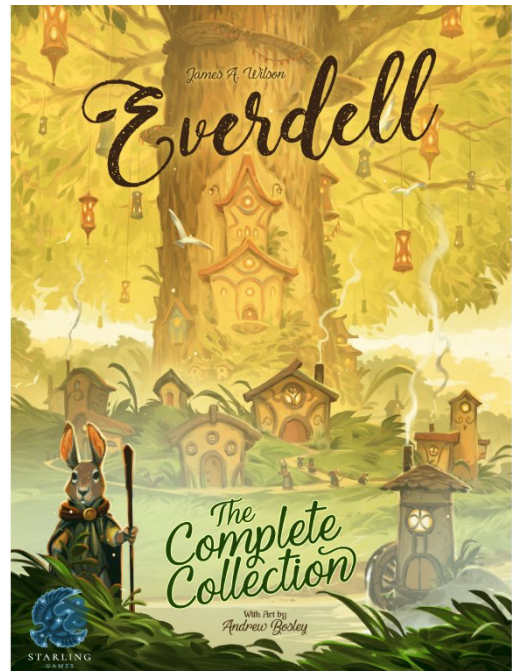
R : Quand vous remplacez un *Donjon* par le *Prison Ténébreuse*, vous défaussez la carte *Donjon* ainsi que les cartes *Créature* placées sous cette carte. Vous pouvez toujours revendiquer l'Événement spécial *Ministère des mécréants*, mais vous ne marquerez pas de points supplémentaires pour les *Créatures* dans votre *Donjon*.

7.2.5 Cartes Corrin Queuesansfin

7.2.5.1 Le Champ de Corrin Queuesansfin

7.2.5.1.1 Q : Si vous utilisez la *Taupe Minière* pour activer le *Champs de Corrin Queuesansfin* présent dans une ville adverse, pour gagner des baies grâce aux *Fermes* dans votre ville, piochez-vous des cartes grâce à vos *Fermes* ?

R : Vous pouvez piocher des cartes.



8 THE COMPLETE COLLECTION

8.1 Errata

8.1.1 Les cartes *Aubergiste* incluses dans la boîte « *The Complete Collection* » n'ont pas le texte "Peut ne pas être utilisé avec toute autre capacité de carte." (Cela n'est pas toujours clair bien que cela soit vrai pour toutes les copies ou juste un peu.)

Si une erreur ou une omission s'est glissée dans ce document, je vous remercie de me contacter.

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

Toutes les images, le logo *Everdell*, le nom des cartes et des différents éléments de jeu sont la propriété de *Starling Games* et *Matagot* © 2018-2023