

Everdell Pearlbrook

Seconde Édition

•• RÈGLES DU JEU ••



Nous n'avons pas toujours su que la rivière existait. Lorsque nous avons établi notre campement au pied de l'Arbre éternel, nous n'osions pas nous en éloigner, comme si nous n'étions que des visiteurs de ce pays étrange. Au fil des semaines, nous avons exploré les alentours, défrichant des sentiers à travers les sous-

bois épais qui entouraient la vallée. Juché au sommet d'un affleurement surplombant la vallée situé à l'est, j'ai commencé à cartographier la vallée et ce petit domaine que nous avions commencé à façonner.

La ligne dense d'arbres à l'ouest gardait l'accès à une terre mystérieuse et même en grimpant aussi haut que mes pattes pouvaient me mener, je ne parvenais pas voir au-delà des arbres. Nous avons donc organisé une équipe chargée d'ouvrir un chemin et d'explorer le reste de la vallée qui était devenue notre foyer.

Trois jours après le début de notre périple, la pluie est arrivée. Pendant des jours, elle est tombée sur nous tel un rideau glacé, transformant la terre en boue sous nos pattes. Notre périple fut ralenti par le poids de notre fourrure détrempée. Le neuvième jour, alors que les nuages se dissipaient enfin, nous avons franchi le dernier arbre et nous nous sommes retrouvés face à une rivière sinueuse et en crue. En poussant des cris d'excitation, nous nous sommes précipités sur les berges et avons plongé nos bouches dans l'eau claire pour boire abondamment.

Et puis je l'ai vu : quelque chose qui bougeait dans l'eau non loin de là où je m'étais agenouillé. Subjugué, j'ai aperçu une main rose et grêle se tendre vers un rocher, suivie de la tête la plus étrange que j'aie jamais vue, coiffée d'épines à plumes et rattachée à un corps rose et lisse. Nous nous sommes regardés avec une curiosité nerveuse pendant un petit moment avant que la créature ne replonge dans l'eau dans un grand éclaboussement. Juste avant de plonger, la créature a sorti un objet de son petit sac et me l'a lancé. Il a atterri à mes pieds en m'aspergeant d'eau de la rivière. Quand je me suis relevé et que j'ai regardé à travers l'eau claire, là, à mes pieds, se trouvait une perle parfaite et brillante.

Passage du livre doré

Arta Signeduchardon, cartographie royal

APERÇU

Sous la surface miroitante de la rivière Pearlbrook, une mystérieuse civilisation aquatique vous attend. Vous pourrez y envoyer votre Ambassadeur amphibien en voyages diplomatiques pour échanger des informations et des ressources avec les habitants de la rivière. En échange, vous récolterez une nouvelle ressource précieuse : les perles. Collectez suffisamment de perles et vous pourrez construire des Merveilles fabuleuses et de magnifiques Ornements, pour faire de votre ville la fierté d'Everdell !

Vous commencerez la partie avec un Ambassadeur grenouille, que vous pourrez utiliser pour visiter l'une des 4 Destinations Fluviales sur le plateau Rivière. Avant de partir en visite, votre ville devra obligatoirement remplir la totalité des exigences relatives à cette destination. Le premier joueur à visiter un lieu et à le révéler gagnera immédiatement 1 perle. S'il est alors en mesure de remplir les conditions de la carte révélée, il aura l'opportunité de gagner une autre perle.

Vous commencerez également la partie avec 2 cartes Ornement. Jouer un Ornement coûte 1 perle et offre une capacité immédiate et un bonus unique de fin de partie basé sur les différentes caractéristiques de votre ville.

Remarque : Pearlbrook ajoute de nouvelles cartes au jeu et complexifie une partie d'Everdell. Lorsque vous jouez à Pearlbrook, il est recommandé de ne pas inclure l'extension Légendes, aucune carte Édition spéciale !, carte Paillasson ou tout autre matériel d'extension.

Registres de l'Observatoire
Séquentiel par : Fionn Hughes

Le jour de l'Observatoire (Arbre de l'Éternité)
Après avoir vu de nombreux et phénomènes étranges et mystérieux, j'ai cru que nous devrions nous intéresser aux formes de civilisations aquatiques. Et je suis sûr que les habitants des eaux sous les arbres à plumes ont beaucoup de choses à nous apprendre. Nous devrions faire une enquête plus approfondie.

Arta Signeduchardon

En fin de l'Arbre, nous avons vu un petit objet rose et grêle qui se tendait vers un rocher. L'observateur ne pourra sortir de l'eau que pour se rendre à l'Arbre et voir de près ce petit objet rose et grêle. Il sera alors en mesure de le révéler à l'Observatoire dans les registres. Il sera alors en mesure de le révéler à l'Observatoire dans les registres. Il sera alors en mesure de le révéler à l'Observatoire dans les registres.



CONTENU



1 PLATEAU RIVIÈRE & 2 PLATEAUX
SUPPLÉMENTAIRES



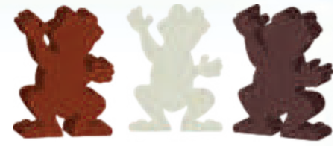
3 JETONS
3 POINTS



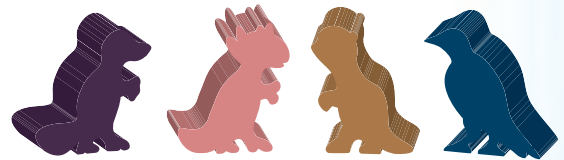
25 PERLES



6 PANNEAUX



9 AMBASSADEURS GRENOUILLE
(1 POUR CHAQUE COULEUR DE JOUEUR)



4 NOUVEAUX GROUPES
D'OUVRIERS

ORNITHORYNQUES, AXOLOTLIS, LOUTRES, ÉTOURNEAUX



4 MERVEILLES EN 3D



22 MINI-CARTES

6 ÉVÉNEMENTS,
12 ORNEMENTS,
ET 4 CARTES FORÊT



32 CARTES
20 CRÉATURES ET CONSTRUCTIONS
12 CARTES DESTINATION FLUVIALE



BLOC DE FEUILLES
DE SCORE

À télécharger sur la page du jeu
sur la boutique Matagot and Friends.

*Les panneaux sont des accessoires optionnels utilisés pour montrer clairement aux autres joueurs que vous avez une carte Destination ouverte dans votre ville.

MISE EN PLACE

Suivez les règles de mise en place du jeu de base avec les changements suivants :

1) Placez le plateau Rivière sur le côté du plateau principal. Placez les perles sur l'emplacement du Haut-fond du plateau.

2) Placez les plateaux Merveille sous l'Arbre Éternel, de manière à recouvrir les coûts des Événements de base (les Événements de base ne seront pas utilisés avec cette extension). Positionnez les Merveilles sur leur emplacement des plateaux.

3) Mélangez les cartes Citoyen Destination Fluviale et mettez-en de côté 2 face cachée. Faites ensuite la même chose avec les cartes Lieu Destination Fluviale. Mélangez ensuite les 4 cartes ensemble, sans les regarder et placez-en 1 face cachée sur chacun des 4 emplacements du plateau Rivière.

Placez également 1 perle sur chacune de ces cartes Destination Fluviale face cachée. Remplacez le reste des cartes Fluviales dans la boîte sans les regarder.

4) Mélangez les nouvelles cartes Créature et Construction avec le symbole dans leur paquet respectif avant de distribuer les cartes.

5) Lorsque vous préparez les Événements spéciaux, utilisez au moins un Événement spécial Pearlbrook.

6) Mélangez les cartes Ornement et distribuez-en 2 face cachée à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes à tout moment. Elles ne comptent pas dans leur limite de cartes en main. Remettez le reste des cartes Ornement dans la boîte, sans les regarder.

7) Donnez à chaque joueur un Ambassadeur grenouille de la même couleur que ses ouvriers.





LA RIVIÈRE

Votre Ambassadeur amphibien peut visiter des sites sous-marins et rendre visite aux citoyens des profondeurs de Pearlbrook pour établir des relations diplomatiques avec eux. Vous obtiendrez ainsi de précieux bonus, comme les précieuses perles que vous pourrez utiliser pour créer des Ornaments et construire des Merveilles majestueuses dans votre ville.

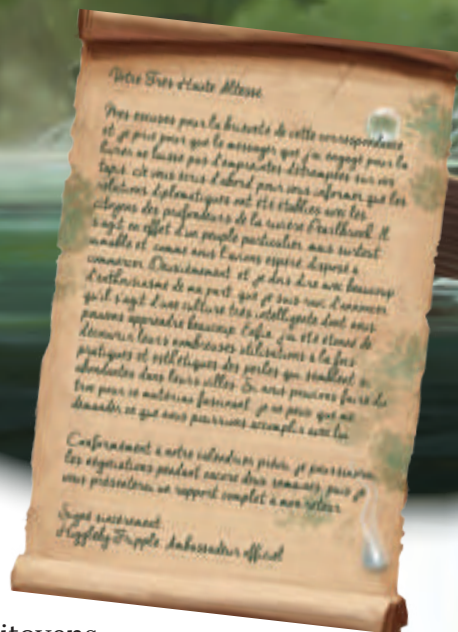
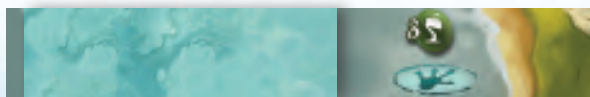
Pour visiter une carte Destination Fluviale, votre ville doit d'abord satisfaire aux exigences indiquées.

CARTES DESTINATION FLUVIALE

La première fois qu'une carte Destination Fluviale est visitée, le visiteur gagne la perle qui est dessus, puis retourne cette carte face visible. Si vous êtes en mesure de satisfaire aux exigences de la carte, vous pouvez le faire pour obtenir la ou les récompenses indiquées.

Vous pouvez visiter n'importe quelle carte Destination Fluviale, révélée ou non, tant que vous remplissez les conditions requises pour la visiter et qu'aucun autre joueur n'est déjà présent dessus avec son Ambassadeur.

Exemple : Vous devez posséder au moins 3 cartes vertes de Production dans votre ville pour visiter cette carte Destination Fluviale. C'est un emplacement exclusif.



Les citoyens des profondeurs vous demanderont de défausser certaines cartes de votre main pour gagner un jeton Point et une perle.

Les Destinations Fluviales vous demanderont de payer un jeton Point et certaines ressources pour gagner des cartes et une perle.

HAUT-FOND

Vous pouvez visiter le Haut-fond au lieu d'une carte Destination Fluviale en payant 2 de n'importe quelle ressource et en défaussant 2 cartes pour gagner 1 perle. Il s'agit d'un emplacement partagé.



Tout endroit portant ce symbole ne peut être visité que par un Ambassadeur et

non par un ouvrier. Si vous visitez une carte Destination Fluviale, votre Ambassadeur est considéré comme étant déployé là-bas, tout comme un ouvrier. Vous ramènerez votre Ambassadeur pendant l'action Se préparer pour la saison en même temps que vos ouvriers. Votre Ambassadeur ne peut pas être utilisé comme un ouvrier normal.

Cette annonce a été écrite par Festino, inestimable et humble Maître Chéracoreentra H. H. Griffe III. Les services du Maître Scratch sont disponibles sur demande spéciale ou le cherchant au compteur du Puffe et de la Caisse, chaque soir entre 16h30 et 21h45.

ANNONCE !

Attention, chères créatures, attention, tout le monde !
Étes-vous mécontents d'hiverner à la maison en attendant les saisons des changements sans que votre fourrure ne se hérisse ou que vos osseilles ne tremblent ? Vous ne voulez dans le moment du labeur et du malheur, mais vous regardez vers l'horizon avec l'espoir ardent qui brule votre propre cœur ?

Écoutez l'appel ! Devenez un Pinte !

Quittez votre train-train, votre morosité et vos responsabilités ! Illiquez vos mensuclés et votre quoue pour la célébrité et la gloire ! Nous naviguerons jusqu'aux confins de la rivière, où nous trouverons peut-être par hasard un océan, et ensuite, avec enthousiasme, nous naviguerons sur ces eaux dangereuses et mortelles pour affronter votre destin, car nous sommes courageux et sans peur et nous avons une carte.

Oui, une carte ! Une carte d'une religion si digne de confiance que nous risquerions votre vie pour trouver les trésors perdus ! Nous n'avons besoin que d'un maître navigateur avec des compétences de vole, de cuisinier, de nettoyeur et de déchiffrement de lettres, mais surtout d'un équipage de bestioles cordiales et musclées pour soulever des caisses lourdes et plumes de fraser !

Signalez-vous au Capitaine P. Poutre pour les termes officiels du contrat et pour obtenir votre ancre-ail !

Ne soyez pas lâches ! Arr !



Vous pouvez jouer les deux cartes
Ornement qui vous ont été distribuées,
mais pas les deux lors du même tour.

MERVEILLES

À votre tour, vous pouvez placer 1 de vos ouvriers sur un emplacement Merveille pour construire la Merveille. Pour ce faire, vous devez payer le montant indiqué en ressources et en perles et défausser de votre main le nombre indiqué de cartes. Vous ne pouvez utiliser aucune capacité de cartes pour aider à construire les Merveilles.

Après en avoir payé le prix, prenez la Merveille et placez-la à côté de votre ville. Vous récupérerez l'ouvrier que vous avez placé pour construire la Merveille quand vous vous Préparez pour la saison suivante.

À la fin de la partie, toutes les Merveilles que vous avez construites vous rapportent le nombre de points indiqué. Vous pouvez construire plusieurs Merveilles. Un seul joueur peut construire chaque Merveille.

PERLES

Toutes les perles qu'il vous reste à la fin de la partie valent 2 points chacune.

ORNEMENTS



À votre tour, vous pouvez jouer une des cartes Ornement distribuées au début de la partie. Ceci compte comme l'action de votre tour. Jouer une carte Ornement coûte 1 perle. Celle-ci n'occupe pas de case dans votre ville.

Lorsqu'elle est jouée, la capacité inscrite sur la moitié supérieure

de la carte s'active immédiatement. La moitié inférieure correspond au nombre de points que l'Ornement rapporte à la fin de partie, en fonction des différentes caractéristiques de votre ville.

Les cartes Ornement ne comptent pas dans le calcul de votre limite de main. Ne piochez pas un nouvel Ornement après en avoir joué un.

RÈGLES SOLO

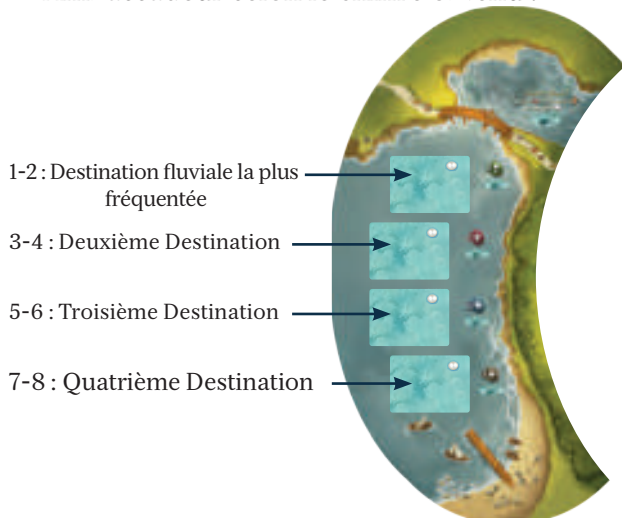
Paillasson est de retour !

Vous aviez réussi à chasser cette vieille canaille de Paillasson il y a bien longtemps et Everdell a alors connu des temps de paix et de tranquillité. Cependant, les récits des richesses nouvellement découvertes et de la beauté de Pearlbrook l'ont attiré hors de ses sombres repaires, et une fois de plus, il est venu revendiquer Everdel. Vous devez l'arrêter !

Lorsque vous jouez la version solo de l'extension *Pearlbrook*, utilisez les règles solo du jeu de base, y compris les 3 années de difficulté, et ajoutez-y les règles ci-après.

MISE EN PLACE

Après avoir préparé l'équipage de Paillasson, vous devrez placer son Ambassadeur. Cet Ambassadeur est placé sur une carte Destination Fluviale pendant la mise en place. Lancez le dé et placez son Ambassadeur selon le chiffre obtenu :



Paillasson gagne immédiatement la perle sur la Destination Fluviale. Retournez la Destination Fluviale et donnez une autre perle à Paillasson. Cette destination Fluviale est maintenant bloquée.

PRINCIPES DU JEU

La partie se déroule normalement selon les règles solo du jeu de base auxquelles vous devez ajouter les suivantes :

- Chaque fois que vous jouez une carte Ornement, donnez à Paillasson un jeton de 5 points.

- Pendant les actions de Préparation à la saison de Paillasson, déplacez son Ambassadeur d'une case sur la rivière (s'il est sur la dernière carte Destination Fluviale, placez-le sur la première). Si la nouvelle Destination Fluviale qu'il visite n'est pas révélée, Paillasson gagne la perle sur cette Destination Fluviale. Ensuite, retournez la carte et donnez-lui une autre perle. Si le lieu est déjà révélé, il ne gagne qu'une seule perle.

- Après avoir passé à la fin de la partie, Paillasson construira des Merveilles. Paillasson n'a besoin que de payer des perles pour construire des Merveilles. Il construira toujours la Merveille qui vaut le plus de points. Il lui est possible de construire plus d'une Merveille.

Exemple : Paillasson a 6 perles à la fin de la partie. Vous avez construit La Cascade d'étoiles flamboyantes pour 25 points, mais aucune des autres Merveilles. Paillasson dépense 3 perles pour construire le Pont du Soleil pour 20 points et la Fontaine de miséricorde pour 15 points. Paillasson marque les points indiqués pour toutes les Merveilles qu'il a construites.

- Toutes les perles qu'il reste à Paillasson valent 2 points chacune.

INDEX

Bateau Pirate : Le jouer dans votre ville ne vous coûte rien. À votre tour, vous pouvez placer un ouvrier sur ce Bateau Pirate, puis déplacer cette carte avec votre ouvrier dans une ville adverse. Ensuite, gagnez de la réserve 1 de n'importe quelle ressource et 1 jeton Point pour chaque perle que l'adversaire détient, jusqu'à 3 maximum. Le Bateau Pirate reste alors dans la ville de l'adversaire, et si votre ouvrier est retiré, cet adversaire peut utiliser le Bateau Pirate.

Constructeur naval : À la fin de la partie, vaut 1 point pour chaque carte portant le symbole Pearlbrook dans votre ville, y compris ce Constructeur naval.

Ferry : Vous pouvez placer votre Ambassadeur ici pour copier n'importe quelle Destination Fluviale révélée, même si la destination est occupée, et même si vous ne remplissez pas les conditions pour visiter cette carte. Vous gagnez 1 point si un adversaire visite votre Ferry.

Ferry du Furet : Lorsqu'il est joué et pendant la Production, si vous avez au moins 2 perles, gagnez 2 jetons de points.

Messager : Doit être joué sous une Construction. Immédiatement après avoir été joué, gagnez 1 point et piochez 1 carte. Lorsque vous visitez une Destination Fluviale, ce Messenger est considéré comme étant de la même couleur que la Construction avec laquelle il est. Pour tout autre aspect du jeu, il est considéré comme une carte Voyageur marron. Si la Construction est retirée pour quelque raison que ce soit, déplacez immédiatement le Messenger sur une autre Construction de votre ville.

Pirate : Immédiatement après avoir été joué, défaussez jusqu'à 4 cartes de votre main, puis prenez et révélez un nombre égal de cartes de la pioche. Si la valeur de base totale des cartes piochées est de 7 ou plus, gagnez 1 perle. Quoi qu'il en soit, gardez les cartes que vous avez piochées. Ce Pirate n'occupe pas de case dans votre ville.

Pont : Augmentez le nombre de cartes que vous pouvez avoir en main de 1 pour chaque perle que vous possédez. De plus, chaque fois que vous gagnez une perle, piochez 2 cartes.

Port : Lorsqu'il est joué et pendant la Production, si vous avez au moins 2 perles, gagnez 2 de n'importe quelle(s) ressource(s).

ORNEMENTS :

Amulette en verre de mer : Gagnez 3 de n'importe quelle(s) ressource(s), piochez 2 cartes et gagnez 1 point en jeton. Fin de la partie : Gagnez 3 points.

Boussole : Vous pouvez réactiver 2 cartes Voyageur différentes dans votre ville. Si vous activez les Ruines, jouez-la comme si vous la jouiez pour la première fois. Si vous activez le Fou, vous pouvez déplacer le Fou dans une ville adverse. Si vous activez le Messenger, vous pouvez le déplacer. Fin de la partie : Gagnez 1 point pour chaque carte Voyageur de votre ville.

Cadran solaire : Vous pouvez activer la Production pour un maximum de 3 des cartes Production que vous avez dans votre ville. Fin de la partie : Gagnez 1 point pour chaque série 2 cartes Production dans votre ville.

Clé de la ville : Gagnez 2 de n'importe quelle(s) ressource(s), et prenez 1 carte de la pioche pour chaque Construction dans votre ville. Fin de la partie : Gagnez 1 point pour chaque série 2 Constructions dans votre ville.

Cloche : Gagnez 3 baies et piochez 1 carte pour chaque Créature de votre ville (y compris celles qui ne prennent pas de place, comme le Pirate). Fin de la partie : Gagnez 1 point pour chaque série de 2 Créatures dans votre ville.

Écailles : Vous pouvez défausser jusqu'à 4 cartes de votre main pour gagner 1 de n'importe quelle ressource pour chaque carte défaussée. Fin de la partie : Gagnez 1 point pour chaque carte encore dans votre main, jusqu'à un total de 5.

Livre doré : Obtenez des ressources équivalentes au coût de n'importe quelle carte Gouvernance dans votre ville. Exemple : Si vous avez une Tour de l'Horloge dans votre ville, vous pourriez gagner 3 brindilles et 1 galet. Fin de la partie : Gagnez 1 point pour chaque carte Gouvernance dans votre ville.

Longue-vue : Gagnez 1 de n'importe quelle ressource, piochez 1 carte et gagnez 1 perle (vous devez encore payer une perle au début pour jouer cette Longue-vue). Fin de la partie : Gagnez 3 points pour chaque Merveille que vous avez construite.

Masque : Vous pouvez jouer 1 carte, soit de votre main, soit de la Prairie, valant jusqu'à 3 points de base gratuitement. Fin de la partie : Gagnez 1 point pour chaque jeton de 3 points que vous possédez. Cela inclut tous les jetons Points sur les cartes comme la Tour de l'Horloge ou la Chapelle.

Miroir : Vous pouvez copier n'importe quelle capacité d'une carte Ornement déjà jouée par un adversaire. Fin de la partie : Gagnez 1 point pour chaque carte de couleur différente dans votre ville, donc un potentiel maximum de 5 points. Ne pas utiliser cette carte dans les parties en solo.

Sablier : Vous pouvez réaliser l'action de n'importe quel Lieu de Forêt, même si un adversaire s'y trouve, de plus vous gagnez 1 de n'importe quelle ressource. Fin de la partie : Gagnez 1 point pour chaque carte Destination dans votre ville.

Tiare : Gagnez 1 de n'importe quelle ressource pour chaque carte Prospérité dans votre ville. Fin de la partie : Gagnez 1 point pour chaque carte Prospérité dans votre ville.

CRÉDITS

Auteur de l'extension : James A. Wilson

Développement : Dann May, Brenna Noonan

Illustration : Andrew Bosley

Direction artistique et conception graphique : Dann May

Graphismes supplémentaires : Cody Jones, Barry Pike III

Kickstarter & Marketing : Brenna Noonan

Producteur exécutif : Dan Yarrington

Traduction : Board Game Circus

Relecture : Thaïs Aulnette

