



Everdell SPIRECREST

RÈGLES DU JEU

CONTENU



42 CARTES DÉCOUVERTE 12 CARTES MÉTÉO



8 GROSSES CRÉATURES



6 TUILES CARTE 24 TUILES CARTE D'EVERDELL



24 CRÉATURES ET
4 AMBASSADEUR GRENOUILLE
(POUR EVERDELL : PEARLBROOK)



15 VOYAGEURS LAPIN

(1 PAR TYPE DE CRÉATURE DANS EVERDELL ET SES EXTENSIONS)



12 JETONS 3 POINTS



8 SELLES EN PLASTIQUE



1 PLATEAU MONTAGNE

RÉSUMÉ

Au-delà des frontières de la Vallée d'Everdell, au cœur de contrées mystérieuses et non cartographiées, l'aventure vous attend. Des ruines anciennes ? Des créatures étranges ? Des géants ? Rassemblez des provisions, armez-vous de courage et osez partir à la découverte des montagnes de Spirecrest !

Vous commencez la partie avec un lapin Voyageur sur le plateau Montagne. La météo évolue avec les saisons, modifiant vos possibilités de jeu. Au fil des saisons, déplacez votre Voyageur sur le chemin et rassemblez des cartes pour préparer l'Expédition finale et faire d'étonnantes découvertes. Utilisez intelligemment les compétences uniques de vos cartes Découverte et planifiez soigneusement votre Expédition de fin de partie afin que l'histoire de votre ville et votre voyage épique entrent dans les annales d'Everdell.

CRÉDITS

Auteur de l'extension : James A. Wilson

Développement : Dann May, Brenna Noonan

Illustration : Andrew Bosley

Graphisme : Dann May

Directeur Artistique : Dann May

Producteur Exécutif : Dan Yarrington

Traduction : Thaïs Aulnette

Testeurs : Clarissa Wilson, Karl Schwantes, Chrissy Peske, Iskra Dyulgerova, Tom Peske, Amy Peske, Alex Peske, James Charlick, Jonathan Ramundi, Kat Rendek, Trevor Baker, Gregory Delaney-Mucklow, Cory Kneeland, Angela Kneeland, Marie Kneeland, Michael Forrey, Tim Dolloff, Benjamin Leroy-Beaulieu, Kim Williams, Anthony Williams, Erin Williams, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Jonathan Baxter, Erin Baxter, Andrew Albertsen, Maximilian Berbechelov

MISE EN PLACE

Référez-vous aux règles de mise en place du jeu de base, tout en tenant compte des modifications suivantes :

- 1) Placez le plateau Montagne le long de la partie inférieure du plateau principal.
- 2) Séparez les cartes Météo selon leur saison. Mélangez ensuite les cartes de chaque saison et placez-en 1 face cachée sur la case Saison correspondante du plateau Montagne. Rangez le reste des cartes Météo dans la boîte, sans les regarder.
- 3) Gardez les cartes Découverte séparées en 3 catégories : Colline, Sommet et Crête. Mélangez les cartes de chaque catégorie

et placez-les face cachée sur les cases correspondantes du plateau Montagne.

- 4) Donnez une tuile Carte d'Everdell à chaque joueur. Mélangez ensuite les 24 tuiles Carte et placez-en 1 de plus que le nombre de joueurs, face visible, sur la partie Colline du chemin. Placez-en autant, face cachée, sur les parties Sommet et Crête du chemin. Rangez le reste des tuiles Carte dans la boîte, sans les regarder.
- 5) Placez les Grosses Créatures sur le plateau Montagne ou à côté (optionnel).
- 6) Retournez la carte Météo Hiver et placez un Voyageur par joueur sur le symbole Colline au début du chemin.



Remarque : L'extension Spirecrest complexifie les parties d'Everdell. Nous vous recommandons de ne pas utiliser d'autre extension lorsque vous jouez avec Spirecrest.

LE CHEMIN

Votre courageux Voyageur est prêt à arpenter les mystérieuses montagnes de Spirecrest, à affronter une météo capricieuse et à s'aventurer dans des contrées non cartographiées. Sur le chemin, il découvrira des montagnards rustiques, des lieux exotiques, des chemins périlleux et peut-être même certaines des Grosses Créatures qu'on dit avoir aperçues dans ces sommets.

Votre Voyageur commencera par explorer la Colline, avant de continuer vers le Sommet puis la Crête et de finir par entreprendre votre Expédition.

Chaque fois que vous effectuez l'action Se Préparer pour la Saison, vous devez effectuer l'action Explorer composée de 3 étapes :

1) CARTOGRAPHIER

Prenez 1 des tuiles Carte de la zone que votre Voyageur explore et placez-la au bout de votre Expédition.

2) DÉCOUVRIR

Révélez 3 cartes Découverte de la zone que votre Voyageur explore, puis jouez-en 1 dans votre zone.

3) VOYAGER

Déplacez votre Voyageur vers la zone suivante du chemin, puis révélez la carte Météo et les tuiles Carte si elles ne le sont pas déjà.

CARTOGRAPHIER

Choisissez une des tuiles Carte face visible de la zone du chemin que votre Voyageur est en train d'explorer. Prenez la tuile Carte et placez-la à la fin de votre Expédition.

Au début de la partie, votre Expédition est uniquement constituée de la tuile Carte d'Everdell que vous avez obtenue lors de la mise en place. Lorsque vous obtenez une autre tuile Carte, placez-la à droite de votre tuile Carte d'Everdell comme indiqué ci-dessous.



Vous placerez les autres tuiles Carte que vous gagnerez à droite de cette tuile Carte. Au cours de la partie, chaque joueur obtiendra un total de 3 tuiles Carte supplémentaires. Cela constitue l'Expédition que votre Voyageur pourra entreprendre à la fin de la partie.

L'Expédition sera expliquée plus en détail dans la suite des règles du jeu.



DÉCOUVRIR

Après avoir choisi une tuile Carte et l'avoir ajoutée à votre Expédition, prenez les 3 premières cartes de la pioche correspondant à la zone que vous êtes en train d'explorer. Il s'agit, par exemple, de la pioche Colline lorsque vous vous Préparez pour la Saison pour la première fois. Placez ces 3 cartes face visible le long du bord inférieur du plateau Montagne, sous les coûts, comme indiqué ci-dessous :



Ces cartes représentent les différentes découvertes effectuées par votre Voyageur lors de son périple. Vous pouvez en choisir 1 et la jouer dans votre zone. Ces cartes ne comptent pas dans la limite de votre ville.

Vous n'avez rien à payer pour jouer la première carte de la ligne. Pour jouer la deuxième carte, vous devez défausser 1 carte de votre main ou payez 1 ressource au choix. Pour jouer la troisième carte, vous devez défausser 2 cartes de votre main, payer 2 ressources au choix ou défausser 1 carte et payer 1 ressource.

Jouez la carte Découverte à côté de votre ville. Placez les 2 cartes Découverte que vous n'avez pas sélectionnées face cachée en dessous de leur pioche.

Types de cartes Découverte

Il y a différents types de cartes Découverte. Toutes les cartes Découverte sont détaillées dans l'Index à la fin de ce livret de règles.

Les cartes Découverte sont considérées comme « des pouvoirs de carte » et **ne peuvent donc pas** être combinées avec des cartes comme l'Aubergiste ou la Grue.

Chemins et Villes : Les Chemins vous invitent à remplir des objectifs pour gagner des points de fin de partie.

Vous ne trouverez des Villes que dans la pioche Crête. Elles vous font gagner des points de fin de partie selon les types de cartes qui ne sont pas dans votre ville.

Effets Longue Durée : Vous obtenez une compétence qui reste effective pour le reste de la partie ou aussi longtemps qu'indiqué sur la carte.

Lieux : Il peut s'agir de Lieux que vous êtes le seul à pouvoir visiter ou de Lieux Ouverts que les autres joueurs aussi peuvent visiter.

Pose : Certaines cartes ont des compétences qui se déclenchent immédiatement lorsque vous jouez la carte.

Grosses Créatures : Si vous jouez une carte Grosse Créature, prenez le pion correspondant sur le plateau Montagne. Cette Grosse Créature remplace un de vos ouvriers. Vous pouvez aussi utiliser une selle en plastique et la clipper à la Grosse Créature et à l'ouvrier pour qu'elle devienne la monture de l'ouvrier.

Les Grosses Créatures sont considérées comme des « ouvriers » avec des compétences uniques. Elles peuvent visiter les lieux habituels que les ouvriers peuvent visiter, comme les lieux de ressources, les cartes Destination, etc. Elles peuvent aussi être déplacées avec des cartes comme le Garde forestier.

SE DÉPLACER

Après avoir obtenu une tuile Carte et joué une carte Découverte, déplacez votre Voyageur sur la zone suivante du chemin. Ces zones sont indiquées par des symboles :



Colline

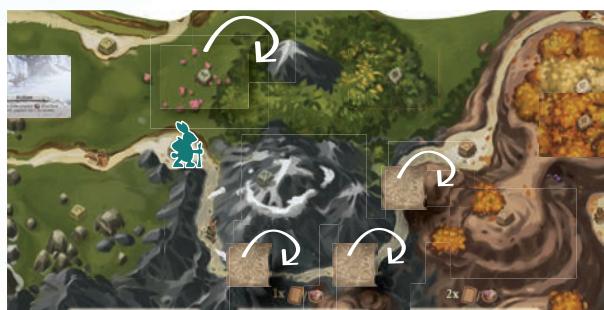


Sommet



Crête

Si la carte Météo de cette zone n'est pas encore révélée, révélez-la maintenant. Vous devez dorénavant respecter les consignes de cette carte Météo. Si les tuiles Carte sur le chemin de cette zone ne sont pas encore révélées, retournez-les, face visible. Lorsque vous Vous Préparez pour la Saison Automne, retournez d'abord la carte Météo Automne, si ce n'est pas déjà le cas. Déplacez ensuite votre Voyageur du plateau Montagne vers la tuile Everdell au début de votre Expédition. Une fois dessus, vous devez respecter les consignes de la carte Météo Automne.



MÉTÉO



Hiver

Printemps

Été

Automne

Lors de la partie, vous explorerez les zones suivantes selon la Saison en cours : Hiver : Colline ; Printemps : Sommet ; Été : Crête ; Automne : Expédition. Lors de chaque Saison, vous devez respecter les consignes de la carte Météo correspondante.

Après vous être Préparé pour la Saison et avoir déplacé votre Voyageur vers la zone suivante, retournez la carte Météo de la nouvelle saison (si ce n'est pas déjà le cas). Vous devez désormais respecter les règles de cette nouvelle carte Météo jusqu'à ce que vous passiez à la saison suivante. Vous n'êtes affecté que par la carte Météo de la saison en cours.

Les joueurs peuvent être affectés par des conditions météorologiques différentes au même moment, selon la saison où ils se trouvent.

N'oubliez pas que des cartes comme le Guet ignorent les effets Météo qui s'appliquent à la Forêt et aux Lieux de base.

Les effets Météo qui vous demandent de défausser des cartes s'appliquent à la fin de votre tour, après avoir résolu vos placements ou les effets des cartes.

Si l'effet Météo vous demande de payer un coût supplémentaire pour jouer une carte, vous pouvez ignorer cet effet si vous jouez la carte gratuitement (grâce à un jeton Occupé ou à un autre effet).

EXPÉDITION

À la fin de la partie, juste après avoir passé votre tour, votre Voyageur peut entreprendre son Expédition. Chaque tuile Carte de votre Expédition vous accorde des points de fin de partie, mais seulement si vous payez le coût indiqué pour pouvoir l'explorer. Vous pouvez choisir combien de tuiles Carte vous souhaitez explorer (ou aucune). Vous devez explorer les tuiles de votre Expédition dans l'ordre dans lequel elles sont placées.

Par exemple, vous devez payer le coût indiqué sur la première tuile à droite de la tuile de la Vallée d'Everdell avant de pouvoir payer le coût de la seconde tuile, et ensuite de la troisième. Déplacez votre Voyageur sur la dernière tuile Carte que vous choisissez d'explorer. Lorsque vous comptez les points, vous gagnez des points pour la tuile Carte sur laquelle se trouve votre voyageur, ainsi que pour toutes celles à sa gauche. Vous ne gagnez pas de points pour les tuiles que vous n'avez pas explorées.

Dans l'exemple ci-dessous, le joueur paye 3 résines et gagne 4 points, mais il ne peut pas payer les 3 galets requis pour continuer son expédition.



PARTIE SOLO

Paillasson est de retour !

Il n'était déjà pas connu pour son originalité, mais maintenant il vous copie sans scrupules. Il a entendu parler des découvertes impressionnantes que vous avez faites dans les montagnes de Spirecrest et a engagé une créature très louche. Celle-ci est sur vos traces et essaye de vous devancer. Vous devez vous assurer

qu'elle arpente le mauvais chemin et faire en sorte qu'elle ne revienne jamais.

Lorsque vous jouez tout seul à l'extension de Spirecrest, utilisez les règles Solo du jeu de base avec les 3 années de difficulté et ajoutez-y les règles suivantes :

- Placez 1 tuile Vallée d'Everdell dans la zone de Paillasson et posez son Voyageur dessus.
- Placez 2 tuiles Carte sur chaque zone du chemin, avec les tuiles de la Colline face visible et les tuiles du Sommet et de la Crête face cachée.
- Paillasson ignore les effets Météo.
- Paillasson prend la tuile Carte que vous ne prenez pas sur chaque zone. Placez-la à la fin de son Expédition.
- Selon la carte Découverte que vous jouez, Paillasson gagne un certain nombre de jetons Point. Donnez-lui 3 jetons Point si vous jouez la carte gratuite, 2 jetons Point si vous jouez la carte qui vous coûte 1 carte ou 1 ressource et 1 jeton Point si vous jouez la carte qui coûte 2 ressources ou 2 cartes.



- À la fin de la partie, déplacez le Voyageur de Paillasson au bout de son Expédition. Il gagne des points pour toutes les tuiles Carte de son Expédition.

INDEX

CARTES MÉTÉO

Hiver

Blizzard : Lorsque vous gagnez des ressources d'un Lieu de Forêt, vous gagnez 1 ressource de moins. *Exemple* : Vous visitez le lieu forestier avec 2 résines et 1 brindille, vous décidez de prendre 1 résine et 1 brindille. Cela ne s'applique pas aux cartes piochées sur un Lieu de Forêt.

Brouillard Dense : Vous devez payer 1 ressource supplémentaire au choix pour jouer une carte de votre main. Si une carte coûte 2 baies, vous devez payer 2 baies + 1 autre ressource pour jouer cette carte. Les créatures jouées gratuitement grâce aux jetons Occupé sont toujours gratuites.

Froid Glacial : Vous ne pouvez pas visiter de Lieu de Forêt. Si vous jouez avec les pouvoirs des joueurs (extension Bellfaire), les Lézards peuvent toujours visiter leur Lieu de Forêt exclusif.

Printemps

Orages Foudroyants : Jouer une carte Construction vous coûte 1 ressource supplémentaire. Il peut s'agir d'une baie ou d'une autre ressource au choix. Cette règle s'applique même si vous utilisez un pouvoir de carte comme la Grue.

Pluie Battante : Lorsque vous visitez un Lieu de Base, gagnez 1 ressource ou 1 carte de moins. *Exemple* : Vous visitez la case avec 2 brindilles et 1 carte, et décidez de prendre 2 brindilles, mais de ne pas piocher de carte.

Tornade : Vous ne pouvez pas jouer de carte de la Prairie. Si une compétence vous permet

de piocher des cartes de la Prairie et de les prendre dans votre main, vous pouvez le faire et les jouer plus tard.

Été

Canicule : Jouer une carte Créature vous coûte 1 baie supplémentaire. Cette règle s'applique même si vous utilisez un pouvoir de carte comme l'Aubergiste.

Sécheresse : Les cartes Production Verte ne s'activent pas lorsque vous les jouez.

Vent Violent : Systématiquement après avoir joué une carte dans votre ville et en avoir entièrement résolu les effets, défaussez 1 carte de votre main s'il vous en reste.

Automne

Grèle : Après avoir visité un Lieu de Base ou de Forêt et avoir résolu les effets du lieu, vous devez défausser 1 carte de votre main, s'il vous en reste.

Incendie : Placez immédiatement 1 de vos ouvriers sur cette carte lorsque vous Vous Préparez pour l'Automne et laissez-le ici. Vous aurez 1 ouvrier de moins en Automne.

Inondation : Jouer une carte dans la Prairie vous coûte 1 ressource supplémentaire. Il peut s'agir de la ressource de votre choix. Cette règle s'applique même si vous utilisez un pouvoir de carte comme la Grue ou l'Aubergiste.

CARTES DÉCOUVERTE

Colline

Alpiniste : Ignorez les effets Météo du Printemps. Vous pouvez également jouer 2 cartes Découverte de la pioche Sommet au lieu de 1, mais vous devez payer leur coût normalement.

Archéologue : Lorsque vous la jouez, placez jusqu'à 3 Constructions (de votre main, de la Prairie ou des deux) sous cette carte. Ces cartes ne comptent pas dans la limite de votre main. Plus tard, lorsque vous jouez une carte, vous pouvez jouer une de ces cartes. Payez alors 1 ressource au choix de moins que le coût indiqué.

Chemin Hautebrume : Vaut 4 points de fin de partie si vous avez au moins 3 cartes Voyage Marron dans votre ville.

Chemin Oréflamme : Vaut 4 points de fin de partie si vous avez au moins 3 cartes Destination Rouge dans votre ville.

Chemin Tombétoile : Vaut 4 points de fin de partie si vous avez au moins 3 cartes Gouvernance Bleue dans votre ville.

Chemin Toutenfleur : Vaut 4 points de fin de partie si vous avez au moins 3 cartes Prospérité Violette dans votre ville.

Cueilleur : Chaque fois que vous gagnez des baies en effectuant une action, piochez 1 carte par baie gagnée.

Chemin Pousseverte : Vaut 4 points de fin de partie si vous avez au moins 4 cartes Production Verte dans votre ville.

Guide Touristique : Lorsque vous la jouez, placez jusqu'à 3 Créatures (de votre main, de la Prairie ou des deux) sous cette carte. Plus tard, lorsque vous jouez une carte, vous pouvez jouer une de ces cartes. Payez alors 2 baies de moins que le coût indiqué. Ces cartes ne comptent pas dans la limite de votre main.

Poil ausabot (Grosse Créature) : Lorsque vous vous Préparez pour la Saison, vous pouvez décider de ne pas ramener Poil ausabot et d'activer le lieu où il se trouve. Piochez alors 1 carte et gagnez 1 ressource au choix. Dans une partie Solo, vous pouvez activer un lieu, même si Paillason s'y déplace.

Prospecteur : Chaque fois que vous gagnez des jetons Point pendant la partie, vous pouvez défausser 1 carte de votre main par jeton gagné. Que vous en défaussiez ou non, vous pouvez ensuite piocher 1 carte par jeton Point gagné. Cela inclut les cartes comme le Clocher de l'horloge.

Roulotte du Cartographe : Lorsque vous placez un ouvrier ici, piochez 3 cartes, puis gagnez 1 ressource au choix par ouvrier sur cette carte, dont celui que vous venez de poser. Un même joueur ne peut pas avoir plus de 1 ouvrier ici. Si un adversaire visite ce lieu, vous gagnez 1 jeton Point.

Truffe (Grosse Créature) : Vous pouvez placer Truffe sur une carte Production Verte dans votre ville ou celle d'un adversaire pour activer la carte (pour vous). Gagnez également 1 ressource au choix et piochez 1 carte.

Vendeur de Cartes : Lorsque vous placez un ouvrier ici, vous pouvez piocher des cartes dans la Prairie, dans la défausse ou dans les deux jusqu'à atteindre la limite de votre main. Ne réapprovisionnez pas la Prairie avant d'avoir fini cette action. Un même joueur ne peut pas avoir plus de 1 ouvrier ici. Si un adversaire visite ce lieu, vous gagnez 1 jeton Point.

Sommet

Becflamme (Grosse Créature) : Vous pouvez placer Becflamme au-dessus de la défausse, puis piocher 3 cartes sous Becflamme. Tant que Becflamme est sur la défausse, si un adversaire défausse des cartes vous pouvez regarder toutes les cartes défaussées et prendre celle(s) de votre choix dans votre main. N'utilisez pas cette carte dans une partie Solo.

Brisevent (Grosse Créature) : Vous pouvez placer Brisevent au-dessus de la pioche, puis piocher 3 cartes sous Brisevent. Tant

que Brisevent est sur la pioche, lorsqu'un adversaire pioche des cartes, vous pouvez en piocher 2.

De plus, tant qu'il est sur la pioche, vous pouvez piocher plus de cartes que le nombre autorisé, à condition de vous défausser immédiatement des cartes de votre choix jusqu'à respecter la limite de votre main. N'utilisez pas cette carte dans une partie Solo.

Cachette de la Cape Grise : Vous pouvez déplacer 1 de vos ouvriers déployés vers cette case, afin d'activer le lieu sur lequel se trouvait l'ouvrier avant que vous ne l'ayez déplacé. Cela compte comme votre action. Vous ne pouvez avoir qu'un ouvrier sur cette case à la fois.

Chemin Chantecloche : Vaut 4 points de fin de partie si vous visitez toutes les cartes de votre Expédition.

Corliandre (Grosse Créature) : Vous pouvez placer Corliandre sur un Évènement pour l'accomplir même si vous n'en satisfaites que la moitié des exigences. Si un Évènement requiert

2 cartes spécifiques pour être accompli, vous pouvez l'accomplir même si vous ne possédez que 1 de ces cartes. Pour les Évènements qui requièrent un nombre impair d'éléments, arrondissez au chiffre supérieur (si l'Évènement requiert 3 cartes, il vous en faut au moins 2). Pour Les Jeux d'Everdell, vous devez avoir au moins 1 carte de chaque couleur.

Laboratoire de Tezel : Lorsque vous placez un ouvrier ici, vous pouvez défausser autant de cartes (X) de votre main que vous le souhaitez, jouez ensuite immédiatement une carte pour (X) ressources de moins.

Mielinours (Grosse Créature) : Si vous n'avez pas gagné de baie en jouant Mielinours, après avoir complètement activé le lieu sur lequel vous le jouez, vous pouvez gagner 1 baie supplémentaire par

ressource que vous y gagnez, dans la limite de 3 baies.

Murmure (Grosse Créature) : Murmure ignore la règle de placement exclusif. Vous pouvez placer Murmure sur un lieu déjà occupé par vous ou par un adversaire, y compris les cartes Destination, Forêt et Voyage. Vous ne pouvez pas utiliser Murmure pour accomplir un Évènement déjà accompli par un autre joueur.

Pic du Tonnerre : Lorsque vous jouez cette carte, piochez 3 cartes et placez-les face visible à côté de celle-ci. Vous ou vos adversaires pouvez jouer une de ces cartes comme si elles faisaient partie de la Prairie. Vous gagnez 1 jeton Point chaque fois qu'un adversaire joue une de ces cartes. Lorqu'une carte est jouée, piochez-en une nouvelle pour la remplacer.

Roi des Monts (Grosse Créature) : Vous pouvez placer le Roi des Monts sur une carte Prospérité Violette de votre ville pour gagner autant de ressources au choix que la valeur de base de la carte. *Exemple : Si vous placez le Roi des Monts sur un Château, vous gagnez 4 ressources au choix.*

Ruines de Moleia : Lorsque vous placez un ouvrier ici, vous pouvez révéler des cartes jusqu'à atteindre la limite de cartes dans votre main. Vous pouvez arrêter de révéler des cartes à tout moment pour les garder et gagner 1 jeton Point par carte. Si vous révélez une carte identique à une des cartes de la Prairie, défaussez toutes les cartes révélées et ne gagnez rien. Un même joueur ne peut pas avoir plus de 1 ouvrier ici. Si un adversaire visite ce lieu, vous gagnez 1 jeton Point.

Ruines des Flèches : Lorsque vous placez un ouvrier ici, gagnez 3 ressources parmi les brindilles, la résine et les galets. Vous pouvez prendre un assortiment de ressources différentes.

Sommet des Nuages : Lorsque vous placez un ouvrier ici, vous devez défausser 5 cartes de couleur différentes de votre main (1 par couleur). Gagnez ensuite 8 jetons Point.

Vieux Verger : Vous pouvez placer un ouvrier ici pour gagner 5 baies.

Crête

Chant des Nuages : Lorsque vous jouez cette carte, nommez une carte Construction, puis cherchez-la dans la pioche. Si vous trouvez cette Construction, vous pouvez la prendre dans votre main, même si vous avez atteint votre limite. Si vous ne la trouvez pas, vous ne gagnez rien. Mélangez la pioche et replacez-la face cachée après l'avoir consultée.

Chasseur de Primes : Lorsque vous jouez cette carte, nommez une carte Créature, puis cherchez-la dans la pioche. Si vous trouvez cette Créature, vous pouvez la prendre dans votre main, même si vous avez atteint votre limite. Si vous ne la trouvez pas, vous ne gagnez rien. Mélangez la pioche et replacez-la face cachée après l'avoir consultée.

Chemin Gardespoir : Vaut 1 point de fin de partie par point gagné lors de votre Voyage, dans une limite de 7 points.

Chemin Univent : Vaut 4 points de fin de partie si vous avez accompli au moins 2 Évènements (Évènement de base et/ou Spécial).

Col du Serpent : Placez cette carte au début de votre Expédition afin qu'il s'agisse du premier lieu que vous explorez lorsque vous sortez d'Everdell. Vous devez payer une combinaison de 6 ressources au choix pour traverser le Col du Serpent.

Grotte des Feux Follets : Lorsque vous jouez cette carte, dévoilez-en 4 de la pioche et gagnez des ressources selon la couleur

des cartes : Voyage Marron : 1 brindille ; Destination Rouge : 1 résine ; Gouvernance Bleue : 1 galet ; Production Verte : 1 baie ; Prospérité Violette : 1 ressource au choix. Vous pouvez ensuite garder les cartes révélées de votre choix et défausser les autres.

La Rive Lointaine : Placez cette carte à la fin de votre Expédition afin qu'il s'agisse du dernier lieu que vous explorez. Vous devez défausser 6 cartes pour traverser la Rive Lointaine.

Tisseurs d'Étoiles : Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez défausser des cartes au choix de votre main, puis en piocher jusqu'à la limite de cartes autorisées dans votre main. Vous n'avez pas besoin de vous défausser pour piocher des cartes.

Ville Chantecloche : Vaut 3 points de fin de partie, plus 1 point par carte de la couleur la moins représentée dans votre ville. En cas d'égalité, ne marquez des points que pour 1 couleur.

Ville Hautebrume : Vaut 6 points de fin de partie et -1 point par carte Voyage Marron dans votre ville.

Ville Oréflamme : Vaut 6 points de fin de partie et -1 point par carte Destination Rouge dans votre ville.

Ville Pousseverte : Vaut 6 points de fin de partie et -1 point par carte Production Verte dans votre ville.

Ville Tombétoile : Vaut 6 points de fin de partie et -1 point par carte Gouvernance Bleue dans votre ville.

Ville Toutenfleur : Vaut 6 points de fin de partie et -1 point par carte Prospérité Violette dans votre ville.



EXTRAITS DU JOURNAL DE TORRIN HARE

7^e jour de Gardespoir

« Une quête éperdue. »

Ces mots résonnent dans ma tête alors que l'on vient de se mettre à l'abri d'une tempête hivernale. Cela fait seulement 7 jours que nous avons entrepris cette quête, mais nous sentons déjà sur nos épaules le poids de ce que nous espérons accomplir. Nous avons quitté le confort de nos demeures et nous sommes aventureux dans ces terres en friche pour quérir l'aide d'un roi qui n'est peut-être qu'une légende. Les créatures qui m'accompagnent sont robustes et tenaces, mais je vois déjà le doute poindre dans leur regard.

Nous ne pouvons pas ignorer nos besoins vitaux plus longtemps. Il faudra des mois pour réparer les dommages de la tornade et la pénurie causée par la sécheresse. Si l'hiver dure, et que les sols ne dégèlent pas, les récoltes seront maigres cette année.

Je ne dois pas oublier les paroles de mon père : « Tu n'as jamais été destiné à reprendre l'échoppe familiale et vivre une vie tranquille, Torrin. Tu accompliras de grandes choses. Pars et sois béni, mon fils. J'attendrai chaque jour ton retour triomphant. »

Je pourrais chanter pour réconforter Chibblesqueak et Rose. Surtout Chib', tout abattu par les températures glaciales. Cela me réchauffera également le cœur. Une chansonnette pour nous aider à rassembler notre courage.

19^e jour de Gardespoir

Mon instinct de lapin ne m'avait pas trahi ! Je savais qu'on ne pouvait pas faire confiance à ce vendeur de cartes. Il nous a convaincus d'acheter une carte avec un soi-disant raccourci et Chib', qui n'en pouvait plus de se geler les mèches sous la pluie, a payé le prix fort.

Tout cela me paraissait louche, mais comme Chib' est un membre officiel de la Guilde des Cartographes, je m'en suis remis à contrecœur à son jugement.

La carte nous a menés vers un chemin escarpé et pénible, dans une végétation détrempée par les assauts incessants de la pluie glaciale qui s'abat sur nous depuis des jours. Le soleil commençait à se coucher lorsque nous

avons émergé des sous-bois et nous sommes retrouvés face à un canyon profond qui s'étendait à perte de vue.

Chib' a enfin admis que la maudite carte n'était pas fiable et l'a violemment lancée au fond du canyon.

C'est à ce moment-là que Rose a aperçu un pont. Il n'était composé que de planches et de cordes et avait l'air très ancien. Je n'ai pas eu le temps de dire que c'était trop risqué et que ça ne valait pas la peine, elle s'était déjà élancée dessus. En un instant, elle était saine et sauve de l'autre côté, où se trouvait une petite grotte, parfaite pour s'abriter de la pluie.

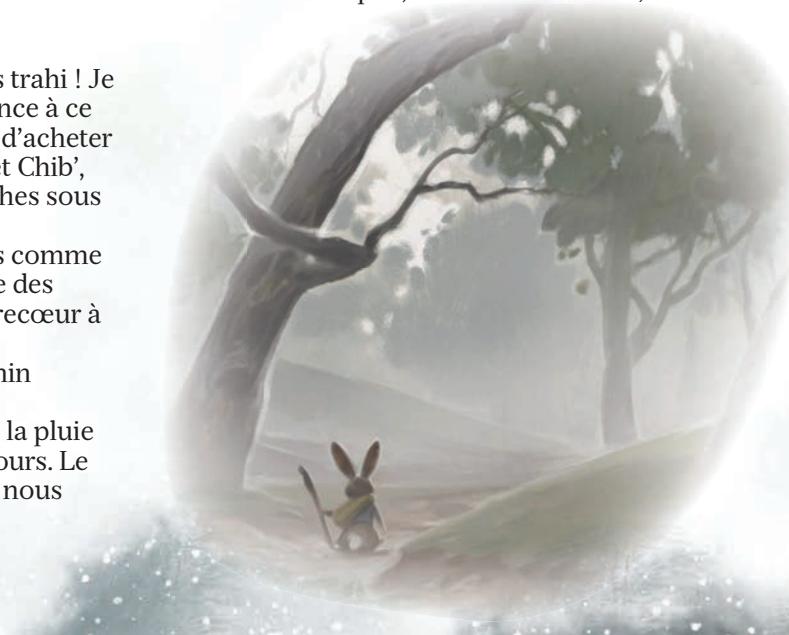
J'ai poussé Chib' à la suivre, sachant pertinemment que si je passais avant lui il risquait de rester éternellement de l'autre côté. Il a traversé le pont la queue tremblante.

J'ai ravalé mes inquiétudes et je l'ai suivi. Un coup de vent a secoué le pont branlant au-dessus du canyon. Les oreilles plaquées contre la tête, j'ai continué à avancer en essayant de chasser de mon esprit l'image de mon corps se brisant sur les rochers au fond du canyon, puis flottant inerte dans l'eau de la rivière.

C'est plus tard, à l'abri et au sec dans la grotte, que nous avons enfin pu en rire. De toutes les créatures, quelle idée de faire confiance à une fouine pour nous indiquer le chemin ?

22^e jour de Gardespoir

C'était une journée morne et humide, rendant laborieuse notre progression sur le chemin Hautebrume. Nous avons erré, la fourrure détrempée, des heures durant, dans



cette vallée mystérieuse.

À midi, nous étions dépités et complètement perdus. C'est en grimpant au sommet d'un arbre que Rose s'est rendue compte que nous n'étions qu'à quelques mètres de notre point de départ. Chib s'est laissé tomber sur le sol, sur le point de pleurer.

Enfin, la chance nous a souri.

Un cardinal a repéré Rose et est venu se poser à côté d'elle pour discuter. Contre toute attente, ce bel oiseau était aussi guide touristique ! Il nous a gentiment proposé son aide. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, nous avions traversé le brouillard et profitons d'un repos bien mérité dans l'herbe.

Nous avons fait part de notre quête au guide touristique qui nous a conseillé de chercher un alpiniste renommé de la région qui vient souvent se reposer dans une auberge près d'ici.

23^e jour de Gardespoir

L'auberge en question s'appelait Au Sens Dessus-Dessous, il s'agissait d'un bâtiment imposant à deux pas du chemin principal. Les tables étaient bondées de montagnards hauts en couleur.

Un hérisson potelé nous a révélé que personne ne connaissait le nom de l'alpiniste, mais que les habitants des environs l'appelaient Grim. Un prospecteur au sourire carnassier nous a proposé son aide pour trouver Grim, moyennant finance. Nous avons refusé son offre.

Comme la nuit était tombée depuis quelque temps, l'aubergiste nous a généreusement proposé une chambre avec une cheminée et 3 lits bien secs. Cela faisait des semaines que nous n'avions pas reposé nos moustaches sur un oreiller de paille.

Le lendemain matin, un panda roux nous attendait en fronçant les sourcils. « Alors c'est vous ? J'en ai vu des créatures, et des plus solides que vous, parties braver ces sommets... Aucune n'est revenue vivante. »

Sur ces mots, Grim a vidé cul sec la tasse qu'il tenait à la main. « Je vais vous emmener au Pic du Tonnerre. Les chouettes sauront peut-être où trouver le roi. Mais après, vous devrez vous débrouiller tous seuls... Si vous survivez jusque là. »

Mois de Hautebrume

Grim nous a enfin autorisés à allumer un feu pour nous reposer ! Je peine à écrire, tant mes pattes sont gelées. Ce chemin Chantecloche est des plus terribles.

Je ne sais même pas quel jour nous sommes. Grim n'est vraiment pas tendre avec nous et nous fait parfois marcher toute la nuit. N'est-il jamais fatigué ?

Ce froid ! Oh quel froid glacial qui nous enveloppe. Heureusement que Rose sait allumer les brindilles que nous avons emmenées. Je suis certain que Grim pourrait les faire flamber en un clin d'œil, mais nous n'osons pas lui demander.

3^e jour de Hautebrume

J'étais persuadé que Grim nous mènerait à la tombe, mais par je ne sais quel miracle, nous avons survécu au glacial chemin Chantecloche, puis à l'ascension jusqu'à la tour au sommet de l'abrupt Pic du Tonnerre. La lumière du phare surplombant la tour était la lueur d'espérance qui nous encourageait à continuer.

Les chouettes nous ont accueillis chaleureusement autour d'un festin délicieux et en nous proposant des chambres confortables. Grim s'est éclipsé sans que nous ne nous en rendions compte.

Malheureusement, malgré toute leur sagesse, les chouettes ne savaient pas où trouver le Roi Rhun. Selon elles, si quelqu'un devait l'avoir vu, il ne pouvait que s'agir du grand aigle, Brisevent. Un aigle ! Voir un aigle de nos propres yeux sera un spectacle magnifique.

En attendant, nous allons nous reposer ici, au Pic du Tonnerre. J'ai entendu dire que la bibliothèque était splendide...

9^e jour de Hautebrume

Brisevent nous a annoncé qu'il avait vu le Roi Rhun, très récemment d'ailleurs, en volant au-dessus des Ruines des Flèches. Il nous a proposé de nous y emmener en grimpant sur son dos. Comment aurions-nous pu refuser une telle offre ?

Ce vol est certainement l'expérience la plus exaltante que j'ai faite. Brisevent s'est amusé à

enchaîner descentes en piqué et loopings afin de nous effrayer. Avant que nous n'ayons atteint les ruines, le ciel s'était couvert et les éclairs nous ont forcés à atterrir. Brisevent nous a expliqué que les ruines n'étaient plus très loin et que la route n'était plus très difficile. Il nous suffisait d'attendre que la tempête soit passée.

L'aigle nous a souhaité bonne chance, puis s'est envolé en nous faisant un clin d'œil.

10^e jour de Hautebrume

Les chemins menant aux Ruines des Flèches sont escarpés. La fonte des neiges printanière a créé des rivières glacées qui creusent la roche. Rose est tombée et s'est blessée au bras gauche. Elle semble souffrir beaucoup, mais je ne pense pas qu'il soit brisé. C'est surtout sa fierté qui a accusé le coup.

Nous commençons à traverser les premiers villages en ruines. Un jour, peut-être, je pourrai revenir les explorer. Pour le moment, nous devons continuer à avancer, notre quête reste notre priorité.

J'ai cru ressentir une étrange présence aujourd'hui. Comme si nous étions observés. Cependant, lorsque j'ai jeté un coup d'œil par-dessus mon épaule, nous étions seuls.

11^e jour de Hautebrume

C'est stupéfiant ! Nous avons atteint le cœur des Ruines des Flèches. D'ici, nous apercevons la Vallée d'Everdell, une tache verte au loin. C'est incroyable d'imaginer que Corrin Longuequeue s'est peut-être un jour tenu précisément ici.

J'ai ressenti la même sensation curieuse qu'hier, celle d'être observés...

Nous avons passé la journée entière à explorer les ruines, mais aucun signe du Roi Rhun. Je commence à me demander si je ne perds pas la tête. Durant toute la journée, j'ai regardé par-dessus mon épaule, certain d'y trouver une paire d'yeux posée sur nous.

Je n'ai pas pu cacher cela à Rose et à Chib' et je crains qu'ils ne commencent eux aussi à se sentir observés.

Nous avons décidé de camper encore une nuit ici. Si demain matin nous ne trouvons pas le roi, nous quitterons ce lieu étrange.

12^e jour de Hautebrume

Le sommeil n'est pas venu facilement, chassé par la peur de potentiels serpents ou esprits hantant les lieux. À l'aube, une voix grave nous a tirés en sursaut de sous nos couvertures. Nous voilà nez à nez avec un imposant bouquetin. Le Roi Rhun en personne !

Entre ses longues cornes recourbées, trônaît une couronne patinée par le temps. Il avait des muscles puissants et un regard rempli de sagesse. Nous nous sommes inclinés devant lui.

Il nous observait depuis des jours et nous a demandé nos noms et la raison de notre présence dans son royaume. Impressionné, je lui ai répondu en essayant de contenir mes tremblements.

Après un long silence, le Roi Rhun a plongé ses yeux dans les nôtres comme pour regarder notre âme et nous a dit : « Votre bravoure est non seulement admirable, elle est aussi inspirante. Vous avez grimpé au sommet de votre monde, risqué votre fourrure et vos moustaches pour quérir l'aide de géants. Honte à moi, honte à toutes les créatures, si moi, le Roi Rhun de Spirecrest, je ne vous offre pas une promesse d'espoir et mon aide. Nous ferons tout notre possible pour vous aider. Plus encore, je descendrai en personne rencontrer votre roi pour voir ce que je peux faire. »

Chib' a laissé échapper un couinement d'excitation. Mon propre cœur battait la chamade.

« Quant à vous trois, votre périple ne touche pas encore à sa fin. Vous devez vous rendre jusqu'à la Crête, puis la traverser, pour atteindre les villes au-delà. Faites chercher les dirigeants de ces villes, dites-leur que je vous envoie. La plupart d'entre eux sont des créatures qui n'ont jamais entendu parler d'Everdell, mais elles sont toutes emplies de bienveillance. »

Il nous a indiqué le chemin le plus sûr pour traverser les pics, ainsi que la direction à suivre pour trouver les villes qu'il nous avait décrites. Chib' prenait des notes et dessinait des cartes tandis que le roi parlait. Le roi a observé ses dessins, admiratif. « Tu sembles avoir du potentiel, tu pourrais être un grand cartographe un jour, Chibblesqueak d'Everdell. » (Je crois que la queue de Chib' s'est allongée de plaisir à ces mots).

Le roi a ajouté : « Vos coeurs semblent encore lourds. Emplis d'un désir ardent, n'est-ce pas ? »

Rose s'est avancée. Les yeux humides, elle a répondu : « J'ai perdu toute ma famille. Je n'ai plus rien ni personne à Everdell. Je ne sais pas où aller. J'ai soif d'aventure, d'un but, de défi. Est-ce mal ? »

Le Roi Rhun a secoué la tête. « Il n'est jamais mal de vouloir comprendre sa place dans ce monde jeune et libre Rose. Si tu décidais de rester à Spirecrest, tu y trouverais l'aventure, et peut-être même un grand trésor. Mais n'oublie pas que tu trouveras ce que tu cherches en toi, et non autour de toi. Toute la richesse du monde ne te satisfera jamais. C'est ce que tu donneras qui te permettra de trouver ce que tu cherches. »

Rose a baissé les yeux vers son bras blessé en reculant d'un pas et s'est tue longuement.

« Et toi, a dit le roi en me regardant, je lis ton désir de voyager dans ton regard, Torrin Hare. Rester à Everdell ne te satisfait pas, n'est-ce pas ? »

Ma vie à Everdell était confortable, mon travail n'y était pas difficile...Mais mon père avait raison, le roi avait raison. Je ne sais pas combien de temps j'ai pu passer à regarder ces pics en écrivant dans mon journal, rêvant d'aventure et de découverte.

« Un jour, a ajouté le roi, tu pourrais bien quitter cette terre et en trouver une nouvelle, tel

ton héros d'enfance, Corrin Longuequeue. Mon père lui a conté des mots semblables lorsqu'il a traversé ce royaume il y a de nombreuses années. »

Je suis resté bouche bée, si fier d'être comparé, même de manière si infime, à Corrin Longuequeue et j'ai réfléchi aux paroles du roi.

Enfin, il s'est mis à rire doucement. « Mais ne laissez pas mes mots troubler vos coeurs. Vous devez continuer votre quête, et je dois me rendre jusqu'à votre belle vallée. Partez, braves petits compagnons. Partez à l'aventure, et qu'elle soit fructueuse. »

1^{er} jour de Tombétoile

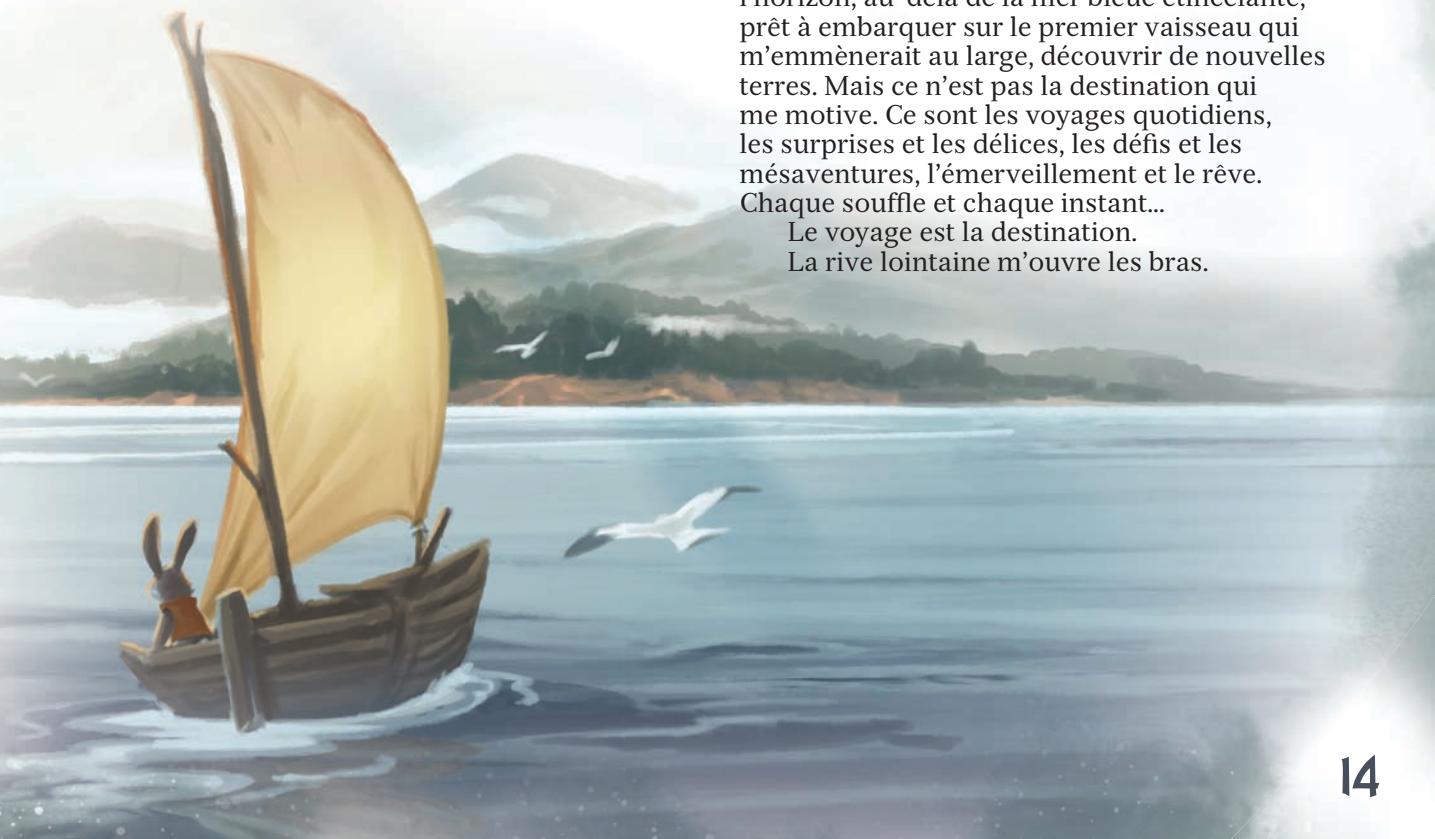
Ses mots me hantent encore, des mois après. Le Roi Rhun avait raison. Je ressens l'appel enfoui en moi, le cri qui vibre en moi. Qui me pousse, toujours plus loin.

Rose est bien retournée aux montagnes. Aux dernières nouvelles, elles a trouvé la fortune en explorant des grottes. J'espère qu'elle n'oublie pas les paroles du roi.

Chib', quant à lui, a été si inspiré par l'approbation du roi qu'il a créé une Roulotte de Cartographe pour parcourir le monde et créer un atlas le cartographiant intégralement. Il a toujours eu de l'ambition.

Pour ma part, je regarde souvent à l'horizon, au-delà de la mer bleue étincelante, prêt à embarquer sur le premier vaisseau qui m'emmènerait au large, découvrir de nouvelles terres. Mais ce n'est pas la destination qui me motive. Ce sont les voyages quotidiens, les surprises et les délices, les défis et les mésaventures, l'émerveillement et le rêve. Chaque souffle et chaque instant...

Le voyage est la destination.
La rive lointaine m'ouvre les bras.





STARLING
GAMES



Matagot

