

Règles d'Everdell Silverfrost

Comment jouer Everdell Silverfrost

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire la cité la plus prospère dans les terres glacées de Silverfrost en posant des cartes, en gérant la neige et le feu, et en accomplissant des quêtes.
- **Mécanique principale** : Placement d'ouvriers et pose de cartes pour accumuler des ressources, construire sa cité et marquer des points.
- **Condition de victoire** : Le joueur ayant le plus de points à la fin du printemps remporte la partie.

Salut et bienvenue dans les contrées enneigées de **Silverfrost** ! Si tu connais déjà [les règles d'Everdell](#), tu retrouveras ici la même base de placement d'ouvriers et de construction de cité, mais avec des mécaniques bien corsées : la **neige** qui bloque tes cartes et les emplacements du plateau, le **feu** indispensable pour dégager tout ça, les **Balises** qui appellent de puissants **Grands Animaux**, et la **Guilde des Rangers** qui te confie des **quêtes**. On va décortiquer tout ça ensemble, étape par étape. Prêt ? On y va !

Mise en place de la partie

Pas de panique, la mise en place est un peu longue mais très logique. Voici ce que tu dois faire avant de commencer :

Le plateau et la montagne

- Place le **plateau** au centre de la table, puis installe la **Montagne 3D** (ou sa version 2D) le long du bord supérieur.
- Place les **jetons de ressources** (Bouleau, Mousse, Cuivre, Gland) à côté de leurs

emplacements dédiés, ainsi que les **jetons de points** (1 et 5) en piles séparées.

- Dispose les **jetons de Feu** près des Sources Chaudes et les **jetons de Neige** sur le sommet de la Montagne.

Les cartes et les quêtes

- Place **1 Balise par joueur** sur la Montagne, selon les emplacements indiqués par le nombre de joueurs (à 2 joueurs, 2 balises spécifiques ; à 3 ou 4, on en ajoute).
- Mélange les **Quêtes des Hautes Terres** et révèle-en un nombre égal au nombre de joueurs + 1 à côté de la Guilde, face visible. Les autres retournent dans la boîte.
- Mélange toutes les **Quêtes des Basses Terres** en une pile face cachée près de la Guilde.
- Mélange les **cartes de Grands Animaux** en une pile face cachée à gauche de la Montagne, puis révèle 4 cartes face visible sur les emplacements prévus.
- Mélange le **paquet principal** de 123 cartes et place **8 cartes face visible** dans la **Vallée** (la rivière de cartes sur le plateau). Si deux cartes portent le même nom, empile-les et pioche pour combler le trou. Pose la pioche face cachée à gauche du plateau.
- Pour le **paquet de Tempêtes de neige**, retire les cartes marquées « 4P » si tu joues à moins de 4, et celles marquées « 3P » si tu joues à moins de 3. Mélange le reste et place la pile sur son emplacement.

Pour chaque joueur

- Chaque joueur choisit un type d'ouvrier (Panda Roux, Pingouin, Faucon ou Lièvre) et prend **2 ouvriers**. Place une **raquette** sur l'un d'eux : c'est ton **Ranger**.
- Place tes 4 autres ouvriers près de la zone de saisons en haut du plateau : 1 en automne, 1 en hiver, 2 au printemps. Tu les récupèreras au fil des saisons.
- Place **1 Cheminée par joueur** dans la zone automne et 1 dans la zone hiver (tu ne commences pas avec).
- Chaque joueur reçoit **1 jeton de Feu**.
- Chaque joueur pioche **2 Quêtes des Basses Terres**, en garde 1 secrètement et replace l'autre sous la pile.

- Le premier joueur pioche **5 cartes**, le deuxième 6, le troisième 7, le quatrième 8. Si ta main ne te plaît pas du tout, tu peux la défausser intégralement pour en piocher une nouvelle (une seule fois, uniquement pendant la mise en place).

Place la **tuile Fureur de l'hiver** sur le plateau, face « 1 Feu » visible. Choisis également un côté de la **tuile de Récompense de déneigement** (on y reviendra plus tard). Le joueur qui a le plus froid commence !

Les trois actions possibles à ton tour

À chaque tour, tu dois réaliser **une seule** de ces trois actions. De plus, quand tu places un ouvrier ou joues une carte, tu peux aussi **déneiger 1 carte de ta cité** (on verra comment un peu plus bas).

Action 1 : placer un ouvrier

Place un de tes ouvriers disponibles sur un emplacement libre du plateau (marqué d'une patte) ou sur une **carte Destination rouge** de ta cité, puis applique immédiatement l'effet de cet emplacement. Un emplacement bloqué par de la **Neige** ou un autre ouvrier n'est pas accessible (sauf avec ton Ranger, on y vient).

Il existe deux types d'emplacements :

- **Exclusifs** : un seul ouvrier à la fois (sauf cas Ranger).
- **Partagés** : plusieurs ouvriers peuvent s'y trouver, même d'un même joueur (sauf la Guilde qui a sa propre limite).

Certains emplacements demandent de **payer du Feu** pour y accéder, c'est indiqué sur le bord de l'emplacement.

Action 2 : jouer une carte

Tu peux jouer une carte de ta **main** ou de la **Vallée** en payant le coût en ressources indiqué. Place-la face visible devant toi : elle rejoint ta **cité**. Ta cité peut contenir au maximum **15 cartes**. Si tu joues depuis la Vallée, remplis l'emplacement vide en piochant en fin de tour.

Action 3 : préparer la saison suivante

Si tous tes ouvriers sont déployés, tu peux (ou dois, si tu ne peux pas jouer de carte) préparer la **saison suivante**. Tu récupères tous tes ouvriers, tu gagnes de nouveaux ouvriers, et tu appliques les effets de la nouvelle saison (y compris la neige qui tombe !). On détaillera chaque saison un peu plus loin.

Attention : les joueurs ne changent pas de saison en même temps. Chacun avance à son propre rythme. C'est tout à fait normal d'être en automne alors que ton voisin est encore en été !

[IMAGE_MATERIEL]

Les emplacements du plateau en détail

Emplacements de base et Sources Chaudes

En bas du plateau, 4 **emplacements exclusifs de ressources** te donnent les ressources affichées quand tu y places un ouvrier. C'est simple et direct.

Les **Sources Chaudes** sont un emplacement partagé : tu y gagnes **2 Feu** et tu pioches **2 cartes** du paquet principal. Idéal pour refaire le plein !

La Forge

À la Forge, tu peux **défausser jusqu'à 3 cartes** de ta main pour gagner **1 ressource au choix par carte défaussée**. Il y a un emplacement exclusif et un emplacement partagé qui coûte 1 Feu.

Les Balises

Les **Balises** sont des emplacements exclusifs sur la Montagne. Pour y aller, tu dois payer **1 Feu**. En retour, tu actives **1 des 4 Grands Animaux** face visible : applique son pouvoir, gagne les **jetons de points** indiqués sur l'emplacement, puis défausse ce Grand Animal. Décale les cartes restantes vers la droite et révèle un nouveau Grand Animal à gauche.

La Guilde des Rangers

En visitant la **Guilde**, tu peux **accomplir 1 Quête** dont tu remplis les conditions : soit une Quête des Hautes Terres face visible, soit une Quête des Basses Terres de ta réserve personnelle.

Après (que tu aies accompli une quête ou non), pioche 2 Quêtes des Basses Terres, gardes-en 1 secrètement et replace l'autre sous la pile. Tu ne peux pas accomplir une quête que tu viens de piocher dans la même action.

Il y a des emplacements exclusifs selon le nombre de joueurs, plus 1 emplacement partagé qui coûte 1 Feu. Chaque joueur ne peut avoir que **2 ouvriers maximum** à la Guilde en même temps.

Les cartes Destination rouges

Les cartes **Destination (rouges)** dans ta cité offrent un emplacement exclusif que tu peux activer en y plaçant un ouvrier. Les cartes rouges de type Créature possèdent aussi un **emplacement Communautaire** (en haut à droite du texte) : un adversaire peut y envoyer un ouvrier, et si c'est le cas, tu gagnes **1 jeton de point**. L'adversaire ne peut pas utiliser ton emplacement principal, et toi tu ne peux pas utiliser l'emplacement Communautaire.

Le Voyage (Printemps uniquement)

Les emplacements de **Voyage** ne sont accessibles qu'au **printemps**. Tu dois défausser un certain nombre de cartes pour y aller. Les emplacements à 8, 6 et 4 points sont exclusifs et coûtent 1 Feu. Celui à 2 points est partagé et gratuit. À la fin de la partie, tes ouvriers en Voyage rapportent les points indiqués.

Le Ranger et les Cheminées

Ton ouvrier Ranger

Ton ouvrier portant des **raquettes** est ton **Ranger**. Il a deux avantages très puissants :

- Si tu le places sur un **emplacement exclusif déjà occupé** par un ouvrier adverse (pas

un Ranger, pas un de tes ouvriers), il peut s'y installer quand même. Cette capacité ne fonctionne pas sur les cartes Destination rouges ni sur les emplacements de Voyage.

- Si tu le places sur un emplacement **inoccupé**, tu gagnes immédiatement **1 Feu**. Ce Feu peut servir à payer le coût de l'emplacement si nécessaire. Par exemple, tu peux aller sur une Balise vide même sans Feu : le Ranger te donne 1 Feu, tu le dépenses aussitôt pour activer la Balise.

Petite astuce : le Ranger est extrêmement précieux. Garde-le pour les moments où tu as vraiment besoin de contourner un blocage ou quand le Feu se fait rare !

Les Cheminées

Les cartes **Créature** coûtent normalement des **Glands**. Mais tu peux aussi les jouer **gratuitement** (sans payer de Glands) en utilisant une **Cheminée** et **1 Feu**. Pour cela, place ta Cheminée sur une **Construction** de ta cité qui accepte le type de Créature en question (c'est indiqué sur la carte Construction). La Construction ne peut recevoir qu'une seule Cheminée à la fois, et une fois posée, la Cheminée y reste (sauf capacité spéciale).

Tu gagnes ta première Cheminée en préparant l'**automne** et la seconde en préparant l'**hiver**. Tu n'en auras que 2 dans toute la partie, alors utilise-les à bon escient ! Si tu défausses une carte qui porte une Cheminée, tu ne la récupères pas.

Les types de cartes

Chaque carte est soit une **Construction** (coûte du Bouleau, de la Mousse ou du Cuivre), soit une **Créature** (coûte des Glands ou 1 Feu via Cheminée). Certaines cartes sont **Uniques** (flocon de neige à côté du mot-clé) : tu ne peux en avoir qu'un exemplaire dans ta cité. Les autres sont **Communes** et empilables.

Il y a 5 couleurs de cartes, chacune avec son fonctionnement :

- **Verte (Production)** : s'active immédiatement quand tu la joues, puis à nouveau quand tu prépares l'automne et le printemps.
- **Bleue (Gouvernance)** : t'accorde des bonus quand tu joues certaines cartes ou réalises certaines actions. Ne s'active pas quand tu la poses.

- **Beige (Voyageur)** : s'active une seule fois, au moment où tu la joues.
- **Rouge (Destination)** : tu y places un ouvrier pour l'activer. Ne s'active pas quand tu la poses.
- **Violette (Prospérité)** : rapporte ses points et un bonus en fin de partie selon l'état de ta cité.

Si tu aimes les jeux où la construction de ta zone de jeu raconte une histoire, tu apprécieras sûrement aussi [It's a Wonderful World](#) ou [Splendor](#), qui partagent ce plaisir de bâtir un moteur de points tour après tour.

Les saisons en détail

La partie commence en **été**. Tu prépares ensuite l'automne, l'hiver, puis le printemps. Voici ce qui se passe à chaque transition :

Préparer l'automne

- Gagne **1 Feu par carte** dans ta cité.
- Gagne **1 nouvel ouvrier**.
- Gagne **1 Cheminée**.
- Active toutes tes **cartes vertes (Production)** dans l'ordre de ton choix.
- Révèle **2 cartes Tempête de neige** (1 seule à 4 joueurs) et place 1 Neige sur l'emplacement du plateau indiqué par chaque carte.
- Place **3 Neiges** sur les cartes de ta cité (sur les cartes de plus haute valeur sans Neige).

Préparer l'hiver

- Gagne **1 Feu pour chaque 2 cartes** de ta cité **sans Neige**.
- Gagne **1 nouvel ouvrier**.
- Gagne **1 Cheminée**.
- **Fureur de l'hiver** : si tu es le premier joueur à préparer l'hiver, retourne la tuile Fureur de l'hiver (elle affiche maintenant 2 Feu). Désormais, **déneiger coûte 2 Feu au lieu de 1** pour tout le monde. Tu défausses aussi tous les Grands Animaux visibles et les

remplaces par de nouveaux.

- Révèle **3 cartes Tempête de neige** (2 à 3 ou 4 joueurs).
- Place **4 Neiges** sur les cartes de ta cité.

Préparer le printemps

- Gagne **1 Feu pour chaque 2 cartes** de ta cité **sans Neige**.
- Gagne **2 nouveaux ouvriers**.
- Active toutes tes **cartes vertes (Production)**.
- Révèle **1 carte Tempête de neige**.
- Place **2 Neiges** sur les cartes de ta cité.

Conseil stratégique : avant de préparer une saison, essaie de dégager un maximum de Neige de tes cartes les plus rentables, surtout avant l'hiver où le coût de déneigement double. Chaque Feu compte !

[IMAGE_FIN]

La neige et le feu

Comment la neige affecte le jeu

La **Neige** est le grand défi de Silverfrost. Quand un jeton de Neige se trouve sur un emplacement ou une carte :

- Un **emplacement du plateau** avec de la Neige est inutilisable, sauf si tu paies pour le déneiger au moment où tu y places un ouvrier.
- Une **carte de la Vallée** enneigée ne peut pas être activée ni jouée, sauf si tu la déneiges en la jouant (avant de la poser dans ta cité).
- Une **carte de ta cité** enneigée prend toujours un emplacement mais ne vaut rien : pas de points, pas d'activation, pas de décompte pour les quêtes.

Comment dégager la neige

Avant la **Fureur de l'hiver**, retirer 1 Neige coûte **1 Feu**. Après, cela coûte **2 Feu**.

Une fois par tour (sauf quand tu prépares une saison), tu peux **dégager 1 Neige** d'une carte de ta cité, à n'importe quel moment de ton tour. Tu peux aussi dégager la Neige d'une carte Destination rouge en y plaçant un ouvrier (ce qui te permet potentiellement de dégager 2 Neiges de ta cité en un seul tour). Quand un adversaire dégage la Neige d'une de tes cartes Communautaires rouges, c'est lui qui garde le jeton de Neige. Conserve précieusement tes **jetons de Neige dégagés** à côté de ta cité : ils compteront pour la récompense de fin de partie !

Récompenses de déneigement

Lors de la mise en place, vous avez choisi un côté de la tuile de récompense :

- **Flocons (recommandé pour la première partie)** : chaque Neige dégagée vaut **1 point**. Le joueur (ou les joueurs à égalité) ayant dégagé le plus de Neige gagne **5 points bonus**.
- **Tempête de glace** : le joueur (ou les joueurs à égalité) ayant dégagé le plus de Neige marque **12 points**. Plus compétitif !

Les quêtes

Quêtes des Hautes Terres et des Basses Terres

Les **Quêtes des Hautes Terres** sont visibles de tous près de la Guilde. Le premier joueur qui remplit les conditions peut la revendiquer. Les **Quêtes des Basses Terres** sont tes objectifs secrets personnels.

Pour accomplir une quête, tu dois remplir **toutes** les conditions au moment exact où tu visites la Guilde. Beaucoup de quêtes te demandent de comparer ta cité ou tes ressources avec celles du **joueur à ta gauche**. Attention : les cartes enneigées (les tiennes comme les siennes) ne comptent pas pour ces comparaisons !

Le symbole « joueur à ta gauche »

Quand une carte ou une quête montre ce symbole, elle fait référence au joueur situé **dans le**

sens des aiguilles d'une montre. Ce mécanisme ajoute une belle dose d'interaction : garde toujours un œil sur ce que fait ton voisin de gauche ! Cela rappelle un peu l'interaction qu'on retrouve dans [For a Crown](#) où surveiller ses adversaires est primordial.

Séquence de pose d'une carte

Quand tu joues une carte, suis ces étapes dans l'ordre :

- 1. Paie du Feu pour dégager la Neige sur la carte si elle en a.
- 2. Utilise éventuellement une capacité de « pose de carte » (une seule, pas de cumul).
- 3. Paie les ressources requises OU paie 1 Feu pour utiliser une Cheminée inutilisée (Créatures uniquement).
- 4. Place la carte dans ta cité.
- 5. Résous l'effet de la nouvelle carte si applicable.
- 6. Résous les effets déclenchés par d'autres cartes de ta cité.
- 7. Si la carte venait de la Vallée, pioche pour combler le trou.

Règles complémentaires importantes

Limite de main et de cité

- Ta **main** est limitée à **8 cartes** maximum. Tu ne peux jamais dépasser cette limite.
- Ta **cité** peut contenir au maximum **15 cartes**. Si elle est pleine, tu ne peux plus poser de carte (sauf si une carte précise qu'elle ne prend pas d'emplacement).

Doublons dans la Vallée

Si deux cartes identiques apparaissent dans la **Vallée**, empile-les sur le même emplacement et pioche pour remplir l'espace vide. Quand tu joues une carte d'une pile, les autres restent en place.

Reconstituer la pioche

Si la pioche est épuisée au moment de piocher, mélange la **défausse** pour former une nouvelle pioche et continue.

Ressources et jetons illimités

Il n'y a aucune limite au nombre de ressources, de Feu, de Neige ou de jetons de points que tu peux posséder. Si les composants manquent, improvise un substitut !

Fin de la partie et décompte des points

Quand tu as atteint le printemps et que tu ne peux plus (ou ne veux plus) réaliser d'action, tu **passes**. Un joueur qui a passé ne peut plus recevoir de cartes ni de ressources. Les autres continuent jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

Puis on compte les points ! Voici le récapitulatif :

Source de points	Détail
Valeur de base des cartes	Points imprimés sur chaque carte de ta cité (sans Neige)
Cartes violettes (Prospérité)	Bonus de fin de partie selon les conditions de chaque carte
Quêtes accomplies	Points indiqués sur chaque quête réussie
Neige dégagée	Selon la tuile de récompense choisie (Flocons ou Tempête de glace)
Jetons de points	Chaque jeton de point accumulé pendant la partie
Voyage	Points indiqués sur l'emplacement de Voyage où se trouvent tes ouvriers

Le joueur avec le **plus de points** gagne ! En cas d'égalité, c'est celui qui a dégagé le plus de Neige. Si toujours à égalité : le plus de quêtes accomplies, puis le plus de Feu restant, puis le plus de ressources. Si c'est encore égal, victoire partagée et bien méritée !

Le mode solo contre Paws Hammerthorn

Mise en place solo

En solo, tu affrontes le redoutable **Roi Bandit Paws Hammerthorn**. Installe le jeu comme pour 2 joueurs, avec quelques ajustements :

- Choisis un **niveau de difficulté** (1 à 4). Au niveau 1, Paws utilise 5 Quêtes des Basses Terres. Aux niveaux supérieurs, certaines sont remplacées par des Quêtes des Hautes Terres.
- Donne à Paws des ouvriers et un Ranger. Paws ne pioche jamais de cartes en main.
- Mélange les **cartes Carte** et **cartes Stratagème** en deux piles face cachée dans l'espace de jeu de Paws. Révèle la première Carte face visible.
- Place les **10 jetons Paws** à proximité. Utilise la récompense « Flocons » pour la Neige.
- Paws joue en premier mais ne pioche pas de cartes. Toi, tu pioches 6 cartes.

Comment joue Paws

Chaque tour où Paws ne prépare pas de saison, révèle un **Stratagème** et place-le sur un coin de la **Carte** en cours (en commençant par le coin avec la Grotte, puis dans le sens des aiguilles d'une montre). La Carte indique si Paws **place un ouvrier** ou **joue une carte**. Le Stratagème précise où exactement.

Paws ne gagne pas de ressources, ne paie pas de Feu, et déneige automatiquement sans coût. Il gagne cependant des **jetons de points** et du **Feu**. Quand il ne peut pas placer un ouvrier à l'endroit indiqué, consulte la **carte Tactiques** pour trouver le prochain emplacement disponible, et ajoute un jeton Paws sur une carte de la Vallée.

Quand Paws n'a plus d'ouvriers et que la Carte demande un placement, il joue plutôt une carte et gagne 1 Neige. Paws prépare sa saison après que tu aies préparé la tienne, s'il a placé tous ses ouvriers. Il récupère alors les cartes de la Vallée portant ses jetons, et repart avec une nouvelle Carte.

Fin de partie et score solo

Paws passe quand tous ses ouvriers sont placés et qu'il a au moins 15 cartes face visible. Il marque la valeur imprimée de ses cartes, ses quêtes, ses jetons de points, la récompense Flocons, ses ouvriers en Voyage, et un **bonus de set** selon le niveau de difficulté (consultable sur la carte de référence). Paws ignore les bonus des cartes violettes mais compense avec ces bonus de set. Si ton score dépasse celui de Paws, tu as repoussé le Roi Bandit et gagné la partie !

Si tu cherches d'autres défis solos bien ficelés, jette un coup d'œil aux [règles du Château Combo](#) qui offre aussi un mode solitaire gratifiant. Et si tu veux changer de registre pour une soirée plus légère, les [règles de Celestia](#) t'emmèneront dans une aventure aérienne pleine de bluff et de rires !