

# Règles d'Everdell

## Comment jouer à Everdell

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Bâtir la ville la plus prospère du Val Eternel en jouant des cartes Bestioles et Constructions et en déployant vos ouvriers.
- **Mécanique principale** : Placement d'ouvriers et gestion de main de cartes avec combos entre Constructions et Bestioles.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui cumule le plus de points (cartes, événements, jetons, voyages) à la fin de l'automne remporte la partie.

Everdell, c'est un jeu de 1 à 4 joueurs dans lequel vous incarnez le chef d'une petite communauté de bestioles de la forêt. Votre mission ? Construire la plus belle ville sous les branches de l'Arbre Eternel, en recrutant des personnages, en érigeant des bâtiments et en organisant de grands événements. Si vous aimez les jeux comme [Splendor](#) ou [It's a Wonderful World](#), vous allez adorer la profondeur stratégique d'Everdell. Allez, installez-vous confortablement, on vous explique tout !

## Mise en place de la partie

### Préparer le plateau

Posez le **plateau de jeu** au centre de la table et installez l'**Arbre Eternel** sur la souche prévue en haut du plateau. Placez les **ressources** (brindilles, résines, cailloux, baies) en tas le long de la rivière dessinée sur le plateau, avec les **jetons de points** et les **jetons Occupé** à côté.

### Installer les cartes Forêt et Événements

Mélangez les **cartes Forêt** et placez-en sur les clairières du plateau : 3 cartes si vous jouez à 2, ou 4 cartes si vous êtes 3 ou 4. Rangez les cartes Forêt restantes dans la boîte. Ensuite, posez les 4 **tuiles Événements de base** le long de la rivière. Mélangez les **cartes Événements spéciaux** et placez-en 4 sur les branches basses de l'Arbre Eternel. Remettez le reste dans la boîte.

## Préparer la Prairie et les mains des joueurs

Mélangez le **paquet principal** (128 cartes Bestioles et Constructions). Placez 8 cartes face visible pour former la **Prairie**, la zone commune où tout le monde peut piocher. Glissez la **pioche** restante à l'intérieur de l'Arbre Eternel.

Chaque joueur choisit une couleur et prend **2 ouvriers** de cette couleur. Les 4 ouvriers restants sont placés sur les branches de l'Arbre Eternel : 1 au **Printemps**, 1 en **Été**, et 2 en **Automne**.

Le joueur le plus humble commence ! Le premier joueur pioche **5 cartes**, le deuxième **6 cartes**, le troisième **7 cartes** et le quatrième **8 cartes**.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les trois actions possibles à votre tour

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, vous devez réaliser **une seule** des trois actions suivantes :

- **Placer un ouvrier** sur un emplacement du plateau ou d'une ville
- **Jouer une carte** depuis votre main ou depuis la Prairie
- **Préparer la saison** pour passer à la saison suivante et récupérer vos ouvriers

Voyons chacune de ces actions en détail !

## Placer un ouvrier

### Types d'emplacements

Vos **ouvriers** sont vos petits agents sur le terrain. Vous les envoyez à différents endroits pour collecter des ressources, déclencher des effets ou accomplir des événements. Il existe deux

types d'emplacements :

- **Exclusif** : un seul ouvrier au total peut s'y rendre (premier arrivé, premier servi !)
- **Commun** (indiqué par un cercle ouvert) : plusieurs ouvriers, même de la même couleur, peuvent s'y installer

Pour visiter un emplacement, posez un de vos ouvriers disponibles dessus et appliquez **immédiatement** l'effet indiqué. L'ouvrier reste là jusqu'à ce que vous fassiez l'action **Préparer la saison**.

## Les différents emplacements

**Emplacements d'actions de base** : ce sont les cases imprimées sur le plateau, qui permettent de récolter des **ressources** (brindilles, résines, cailloux, baies) ou de piocher des **cartes**.

**Emplacements de Forêt** : les cartes Forêt posées en début de partie offrent des combinaisons de ressources variées. Attention, les emplacements marqués d'une tête de souris ne sont utilisés que dans les parties à 4 joueurs. Vous ne pouvez pas placer 2 de vos propres ouvriers sur la même carte Forêt.

**Cartes Destination (rouges)** : certaines cartes de votre ville ou de la ville d'un adversaire sont des **Destinations**. Vous pouvez y placer un ouvrier pour activer leur effet. Si la carte d'un adversaire porte la pancarte « OPEN », vous pouvez la visiter, et le propriétaire gagne alors **1 jeton de point**.

**Événements** : vous pouvez placer un ouvrier sur un **Événement de base** ou un **Événement spécial** pour l'accomplir, à condition de remplir toutes les conditions requises et de payer les ressources demandées au moment du placement. Un seul joueur peut réaliser chaque événement spécial. L'événement accompli est ensuite placé à côté de votre ville et comptera pour le score final.

**Le Havre** : c'est un emplacement **commun** sans limite de places. En y envoyant un ouvrier, vous pouvez défausser autant de cartes que vous le souhaitez de votre main et gagner **1 ressource au choix** pour chaque lot de 2 cartes défaussées. Pratique quand votre main déborde !

**Voyage (automne uniquement)** : en automne, vous pouvez envoyer un ouvrier en voyage en défaussant un nombre de cartes égal aux points indiqués sur la destination choisie (5, 4, 3 ou 2

points). Les emplacements à 5, 4 et 3 points sont exclusifs, celui à 2 points est commun. Les points sont comptés en fin de partie.

## Jouer une carte

### Les deux types de cartes

Le coeur d'Everdell, c'est la construction de votre **ville**. Votre ville peut contenir un maximum de **15 parcelles** (15 cartes posées devant vous). Les cartes Événements ne comptent pas dans cette limite.

Il existe deux grandes familles de cartes :

- **Constructions** : ce sont les bâtiments de votre ville. Leur coût se paie en combinaisons de brindilles, résines, cailloux et baies.
- **Bestioles** : ce sont les habitants de votre ville. Leur coût se paie en **baies**. Mais voici le truc génial : si la **Construction associée** (indiquée en haut à gauche de la carte Bestiole) est déjà dans votre ville, vous pouvez jouer la Bestiole **gratuitement** ! Placez alors un **jeton Occupé** sur la Construction pour indiquer que son bonus a été utilisé. Ce jeton reste même si la Bestiole est défaussée plus tard. Chaque Construction ne peut offrir cette gratuité qu'une seule fois.

Vous pouvez jouer une carte depuis votre **main** ou depuis la **Prairie**. Si vous jouez une carte de la Prairie, remplacez-la immédiatement par une carte de la pioche.

Pour les cartes **Communes**, vous pouvez en avoir plusieurs exemplaires dans votre ville. Pour les cartes **Uniques**, vous ne pouvez en posséder qu'un seul exemplaire.

### Les cinq couleurs de cartes

Chaque carte appartient à une catégorie de couleur qui détermine quand et comment elle s'active :

- **Brune (Voyage)** : effet ponctuel qui s'active **une seule fois**, au moment où vous jouez la carte.
- **Verte (Production)** : s'active quand vous la jouez, puis à nouveau lors de chaque

**Préparer la saison** au Printemps et en Automne.

- **Rouge (Destination)** : s'active quand un **ouvrier** est placé dessus.
- **Bleue (Gouvernement)** : octroie des bonus quand vous jouez certains types de cartes, ou propose des réductions de coût.
- **Violette (Prospérité)** : rapporte des **points bonus** à la fin de la partie en plus de ses points de base.

Petite astuce : les cartes vertes de Production sont extrêmement puissantes si vous les jouez tôt dans la partie, car elles s'activeront plusieurs fois. Gardez toujours un oeil sur celles-ci !

## Règles de pioche et limite de main

Quand un effet vous demande de **piocher des cartes**, piochez toujours depuis la pioche, sauf si l'on vous dit explicitement de prendre dans la Prairie. Votre main est limitée à **8 cartes maximum**. Si vous devez piocher et que vous êtes déjà à 8, vous ne piochez rien de plus. Si vous devez donner des cartes à un adversaire dont la main est pleine, **défaussez** ces cartes à la place. Si la pioche est vide, mélangez la **défausse** pour reformer une nouvelle pioche.

## Préparer la saison

Le jeu commence thématiquement en fin d'hiver et se termine à l'approche de l'hiver suivant.

L'action **Préparer la saison** ne peut être réalisée que lorsque **tous vos ouvriers actuels sont déployés**. C'est votre façon de dire : « OK, j'ai fait tout ce que je pouvais cette saison, passons à la suivante ! »

Quand vous préparez une saison, vous jouez cette action **seul**, même si les autres joueurs sont encore dans la saison précédente. Chacun avance à son rythme !

- **Printemps** : récupérez tous vos ouvriers déployés. Prenez **1 nouvel ouvrier** depuis l'Arbre Eternel. **Activez** toutes vos cartes de Production vertes (dans l'ordre de votre choix).
- **Été** : récupérez tous vos ouvriers. Prenez **1 nouvel ouvrier**. Pas de Production, mais vous pouvez **piocher jusqu'à 2 cartes de la Prairie**. Les cartes vertes jouées pendant l'été s'activent quand même immédiatement à leur pose.

- **Automne** : récupérez tous vos ouvriers. Prenez **2 nouveaux ouvriers**. **Activez** toutes vos cartes de Production vertes. C'est aussi la saison où les emplacements de **Voyage** deviennent accessibles.

Conseil stratégique : ne vous précipitez pas pour préparer la saison ! Assurez-vous d'avoir bien optimisé chaque ouvrier avant de passer. Parfois, un petit tour au **Havre** pour convertir des cartes en ressources fait toute la différence, un peu comme dans [Château Combo](#) où le timing est roi.

[IMAGE\_FIN]

## Détail des cartes Constructions

### Constructions de Production (vertes)

- **Ferme** : gagnez **1 baie** à la pose et à chaque Production.
- **Mine** : gagnez **1 caillou** à la pose et à chaque Production.
- **Raffinerie de résine** : gagnez **1 résine** à la pose et à chaque Production.
- **Barge de brindilles** : gagnez **2 brindilles** à la pose et à chaque Production.
- **Champs de foire** : piochez **2 cartes** à la pose et à chaque Production.
- **Magasin général** : gagnez **1 baie** (et 1 baie supplémentaire si vous avez au moins une Ferme) à la pose et à chaque Production.
- **Entrepôt** : à la pose et à chaque Production, placez sur cette carte au choix 3 brindilles, 2 résines, 1 caillou ou 2 baies. Quand vous y placez un ouvrier, prenez toutes les ressources stockées.

### Constructions Destination (rouges)

- **Auberge** : en y plaçant un ouvrier, jouez une carte de la Prairie pour un coût réduit de **3 ressources**. Si un adversaire visite votre Auberge, vous gagnez 1 jeton de point.
- **Bureau de poste** : en y plaçant un ouvrier, donnez 2 cartes de votre main à un adversaire, défaussez ce que vous voulez, puis piochez jusqu'à la limite de main. Si un adversaire visite votre Bureau, vous gagnez 1 jeton de point.
- **Chapelle** : en y plaçant un ouvrier, ajoutez 1 jeton de point dessus et piochez 2 cartes

par point présent sur la Chapelle.

- **Monastère** : en y plaçant un ouvrier, donnez 2 ressources à un adversaire et gagnez **4 points**. L'ouvrier reste ici en permanence. La 2ème cellule est débloquée par le Moine.
- **Cimetière** : en y plaçant un ouvrier (permanent), révéléz 4 cartes de la pioche ou de la défausse, jouez-en 1 gratuitement et défaussez les autres. La 2ème fosse est débloquée par le Fossoyeur.
- **Poste de guet** : en y plaçant un ouvrier, copiez n'importe quel emplacement de base ou de Forêt, même si l'un de vos ouvriers s'y trouve déjà.
- **Université** : en y plaçant un ouvrier, défaussez 1 carte de votre ville, récupérez son coût en ressources + 1 ressource au choix, et gagnez 1 point.

## Constructions Gouvernement (bleues)

- **Palais de Justice** : gagnez 1 brindille, 1 résine ou 1 caillou chaque fois que vous jouez une Construction (sauf ce Palais).
- **Grue** : quand vous jouez une Construction, vous pouvez défausser la Grue de votre ville pour réduire le coût de **3 ressources**. Ne se combine pas avec d'autres réductions (Auberge, Cachot, etc.).
- **Cachot** : quand vous jouez une Construction ou Bestiole, vous pouvez placer une Bestiole de votre ville sous le Cachot pour réduire le coût de **3 ressources**. La Bestiole emprisonnée ne compte plus dans votre ville. La 2ème cellule est débloquée par le Rôdeur. Ne se combine pas avec d'autres réductions.
- **Ruines** : quand vous la jouez, défaussez une Construction existante et remplacez-la par les Ruines. Récupérez le coût en ressources de la Construction détruite et piochez 2 cartes.

## Constructions Prospérité (violette)

- **Château** : vaut 1 point par Construction commune dans votre ville en fin de partie.
- **Palais** : vaut 1 point par Construction unique dans votre ville en fin de partie.
- **Arbre Eternel** : vaut 1 point par carte Prospérité violette dans votre ville. Peut accorder 1 Bestiole gratuitement.

- **Théâtre** : vaut 1 point par Bestiole unique dans votre ville en fin de partie.

## Constructions spéciales

- **Tour de l'Horloge** : quand vous la jouez, placez 3 jetons de 1 point dessus. Avant chaque Préparer la saison, retirez 1 point et réactivez un emplacement où vous avez un ouvrier. Les points restants comptent en fin de partie.

## Détail des cartes Bestioles

### Bestioles de Production (vertes)

- **Balayeur** : à la pose et pendant la Production, activez une autre carte de Production verte de votre ville.
- **Colporteur** : à la pose et pendant la Production, échangez jusqu'à 2 de vos ressources contre 2 autres de votre choix (avec la réserve, pas les joueurs).
- **Crapaud embarqué** : à la pose et pendant la Production, gagnez **2 brindilles par Ferme** dans votre ville.
- **Docteur** : à la pose et pendant la Production, payez jusqu'à 3 baies pour gagner 1 jeton de point par baie payée.
- **Enseignant** : à la pose et pendant la Production, piochez 2 cartes, gardez-en 1 et donnez l'autre à un adversaire.
- **Epoux** : partage une parcelle avec une Epouse. Si vous avez une Ferme et une Epouse, il produit 1 ressource au choix à la pose et pendant la Production.
- **Moine** : à la pose et pendant la Production, donnez jusqu'à 2 baies à un adversaire pour gagner 2 jetons de point par baie donnée. Déverrouille la 2ème cellule du Monastère.
- **Sculpteur sur bois** : à la pose et pendant la Production, payez jusqu'à 3 brindilles pour gagner 1 jeton de point par brindille.
- **Taupe mineuse** : à la pose et pendant la Production, copiez n'importe quelle carte de Production verte dans la ville d'un adversaire (sauf l'Entrepôt).

## Bestioles Voyage (brunes)

- **Barde** : défaussez jusqu'à 5 cartes de votre main et gagnez 1 jeton de point par carte défaussée.
- **Fossoyeur** : défaussez 3 cartes de la Prairie, remplacez-les, puis prenez 1 des nouvelles cartes en main. Déverrouille la 2ème fosse du Cimetière.
- **Pasteur** : gagnez 3 baies, plus 1 jeton de point par point déjà sur votre Chapelle.
- **Pigeon postal** : révéléz 2 cartes de la pioche, jouez-en 1 gratuitement (0 à 3 points), défaussez l'autre.
- **Rôdeur** : déplacez 1 de vos ouvriers déployés vers un nouvel emplacement valide. Déverrouille la 2ème cellule du Cachot.
- **Vagabond** : piochez 3 cartes. N'occupe aucune des 15 parcelles de votre ville !

## Bestioles Gouvernement (bleues)

- **Aubergiste** : quand vous jouez une Bestiole, vous pouvez défausser l'Aubergiste pour réduire le coût de 3 baies. Ne se combine pas avec d'autres réductions.
- **Commerçant** : gagnez 1 baie chaque fois que vous jouez une Bestiole (sauf le Commerçant lui-même).
- **Historien** : piochez 1 carte chaque fois que vous jouez une carte (après avoir joué l'Historien).
- **Juge** : quand vous jouez une carte, vous pouvez remplacer 1 ressource du coût par 1 autre ressource de votre choix.

## Bestioles Destination (rouges)

- **Reine** : en y plaçant un ouvrier, jouez gratuitement 1 carte de votre main ou de la Prairie valant jusqu'à 3 points de base.

## Bestioles Prospérité (violette)

- **Architecte** : vaut 1 point pour chaque résine et caillou restant à la fin (max 6 points).

- **Epouse** : partage une parcelle avec un Epoux. Vaut 3 points si associée à un Epoux en fin de partie.
- **Roi** : vaut 1 point par événement de base et 2 points par événement spécial accompli.
- **Ecole** : vaut 1 point par Bestiole commune dans votre ville.
- **Fou** : cette carte est jouée dans la ville d'un **adversaire**. Vicieux !

## Fin de partie et décompte des points

Quand vous ne pouvez plus (ou ne voulez plus) faire d'action, vous passez **définitivement**.

Vous ne récupérez pas vos ouvriers et vous ne pouvez plus recevoir de cartes ni de ressources.

Si quelqu'un doit vous donner des cartes ou des ressources et que vous avez passé, elles sont défaussées. La partie continue pour les autres joueurs jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

Additionnez ensuite vos points avec le tableau ci-dessous. En cas d'égalité, le joueur ayant accompli le plus d'événements gagne. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de

ressources restantes l'emporte. Un peu comme dans [Celestia](#), la prise de risque paie souvent !

Source de points	Comment les compter
Valeur de base des cartes	Additionnez les points imprimés sur chacune de vos cartes en ville
Jetons de points	Comptez la valeur de tous vos jetons (1 pt et 3 pts)
Bonus des cartes Prospérité (violetttes)	Calculez les points bonus indiqués sur chaque carte violette
Points de Voyage	Comptez les points des emplacements de voyage où vous avez un ouvrier
Événements accomplis	Additionnez les points de chaque tuile ou carte Événement à côté de votre ville
<b>Total</b>	<b>Faites la somme de tout !</b>

## Le mode solo contre Rugwort

## Année une : Rugwort le rascal

En solo, vous affrontez **Rugwort**, un vieux rat grognon. Installez le jeu comme pour 2 joueurs avec 5 cartes en main pour vous. Rugwort n'a pas de main. Placez un de ses ouvriers sur la carte Forêt en haut à gauche et l'autre sur l'emplacement de 3 brindilles pour les bloquer.

Chaque fois que **vous jouez une carte**, Rugwort en joue une aussi. Lancez le **dé à 8 faces** : le résultat indique quelle carte de la Prairie (numérotées de 1 à 8) Rugwort ajoute à sa ville.

Rangez ses cartes par couleur pour y voir clair. Quand vous faites **Préparer la saison**, Rugwort fait de même : il vérifie s'il peut réaliser des événements de base, place un nouvel ouvrier sur les cartes de Prairie 1, 2, 3 puis 4 (les bloquant progressivement), et déplace son ouvrier Forêt vers la clairière suivante dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Lors du passage du Printemps, déplacez son ouvrier de l'emplacement 3 brindilles vers 2 résines. En été, vers 1 caillou. En automne, vers 1 baie et 1 carte. En automne, retirez son ouvrier Forêt et placez-le sur l'emplacement de voyage à **3 points**.

**Score de Rugwort** : 2 points par carte dans sa ville (3 pour les violettes), 3 points par événement de base accompli, 3 points par événement spécial que vous n'avez pas réalisé, 3 points pour son voyage, plus tous les jetons que vous lui avez donnés.

## Année deux et trois

**Année deux (Rugwort le pourri)** : mêmes règles, mais il se place sur le voyage à **4 points** et gagne **6 points** par événement spécial que vous n'avez pas réalisé.

**Année trois (Rugwort le scélérat)** : mêmes règles, voyage à **5 points**, et en automne il **kidnappe un de vos ouvriers** ! Au lieu de déplacer son ouvrier, retirez le sien et un des vôtres du jeu. Vous finirez la dernière saison avec seulement 5 ouvriers. Le battre en troisième année est un exploit digne d'un héros du Val Eternel !

## L'extension Légendées

### Cartes Extra! Extra!

Cette extension ajoute 15 cartes **Extra! Extra!** à mélanger dans la pioche lors de l'installation. Elles enrichissent la variété des cartes disponibles, un peu comme quand on découvre de nouvelles ailes dans [l'extension Wingspan Europe](#).

## Cartes Légendaires

Les 10 **cartes Légendaires** (5 Bestioles, 5 Constructions) sont des cartes puissantes à n'ajouter que lorsque vous maîtrisez bien le jeu de base. Lors de la mise en place, séparez-les en Constructions et Bestioles, mélangez chaque série, et distribuez à chaque joueur **1 Construction Légendaire et 1 Bestiole Légendaire**. Elles restent secrètes, ne comptent pas dans votre limite de main et ne sont pas « dans votre main ».

Pour jouer une Légendaire, vous pouvez payer son coût en ressources. Mais si vous possédez la carte indiquée dans sa **bannière rouge**, vous devez défausser cette carte de votre ville pour jouer la Légendaire gratuitement (remplacez dessus tout ce qui se trouvait sur la carte défaussée). Après ça, vous ne pouvez plus jouer de copies de la carte de la bannière rouge. Chaque Légendaire ouvre une **parcelle supplémentaire** dans votre ville et ne peut jamais être retirée.

Quelques exemples de Légendaires notables :

- **Amilla Roséeluisante** : placez un ouvrier dessus pour réaliser n'importe quel événement, même sans remplir les conditions !
- **Pont du Ciel** : jouez une Construction dessus pour un coût réduit de 3 ressources. En fin de partie, le Pont vaut les points de base de cette Construction.
- **Source argentée** : jouez-la sous une Construction de votre ville, gagnez le coût en ressources de cette Construction et piochez 2 cartes.
- **Le Gland Vert** : en y plaçant un ouvrier, jouez une carte de la Prairie ou de votre main avec un coût réduit de 4 ressources.
- **Opéra d'Oleander** : vaut 2 points par Bestiole unique dans votre ville.

Voilà, vous savez tout pour vous lancer dans votre première partie d'Everdell ! Rassemblez vos amis, préparez vos petits ouvriers en bois et construisez la plus belle ville que le Val Eternel ait jamais connue. Et si vous cherchez d'autres jeux à découvrir entre deux parties, jetez un oeil aux [règles d'Arcana](#) pour un autre voyage dans le monde des cartes. Bonne partie !