

Everdell Duo



REGLES

INTRODUCTION

Dans la charmante vallée d'Everdell, la concurrence est féroce pour construire et entretenir les villes les plus prospères. Les créatures viennent de loin pour habiter la vallée d'Émeraude, et les maires se donnent beaucoup de mal pour s'assurer que leur ville est la plus brillante.

Vous incarnerez l'un de ces maires et vous affronterez votre adversaire au coude à coude. Mais le temps et les ressources sont rares, et si tous les événements doivent être célébrés avant la fin de l'année, vous devrez planifier soigneusement et jouer stratégiquement pour remporter la victoire.

Ou...

Vous pouvez décider d'unir vos compétences et de travailler ensemble pour gouverner une ville ! Ce sera certainement un défi, car vous et votre partenaire aurez sans doute des idées et des plans différents pour atteindre vos objectifs. Mais si vous parvenez à vous entendre malgré vos différences et à satisfaire les journaux locaux, vous pourriez bien créer la ville la plus harmonieuse qu'Everdell ait jamais connue.

Le soleil se lève. Il est temps de se mettre au travail !

APERÇU

Dans Everdell Duo, vous pourrez soit affronter un seul adversaire, soit jouer en coopération avec un autre joueur, pour gagner le plus de points. Vous y parviendrez en plaçant des ouvriers pour collecter des ressources, puis en utilisant ces ressources pour jouer des cartes face visible devant vous, créant ainsi votre propre cité forestière.

Les cartes peuvent être jouées à partir de votre main ou de la zone du plateau de jeu appelée Prairie. Cependant, seules les cartes qui touchent le jeton Soleil ou Lune peuvent être jouées depuis la Prairie, et les joueurs déplaceront ces jetons chaque fois qu'ils en auront besoin. Chaque fois qu'ils effectuent un tour. Il est donc essentiel de planifier et de choisir les cartes que vous jouez.

Chaque partie comporte des événements que vous essayez d'atteindre. Les conditions requises pour ces événements seront différentes d'une partie à l'autre, ce qui rendra certaines cartes et combinaisons plus importantes à poursuivre.

Le jeu dure 4 saisons. Les joueurs additionnent leurs scores pour déterminer le vainqueur. Si vous jouez en coopération, vérifiez les exigences du chapitre auquel vous jouez pour savoir si vous avez gagné.

Mode de jeu

Il y a quatre façons de jouer à Everdell Duo :

Compétitif : Deux joueurs

Matchs en tête à tête où un joueur gagne.

Coopératif : Deux joueurs

Construisez une seule ville pour les deux joueurs, en utilisant l'un des chapitres de la campagne pour des objectifs et des restrictions uniques.

Campagne : Un ou deux joueurs en coopération

Une campagne de 15 chapitres avec de nouvelles règles et de nouveaux défis pour chaque chapitre. Vous suivrez votre progression tout au long de la campagne, puis déterminerez votre score final.

Défi : Un ou deux joueurs en coopération

Des parties uniques contre un adversaire artificiel. Vous devez essayer de gagner et d'accomplir les 10 réalisations aux différents niveaux de difficulté.

CONTENU



1 Plateau de Jeu Double Face



20
Tuiles
Rivière



32 Tuiles
Événement
6 de A à E,
1 Faire, 1 Journey



4 Tuiles Saison
Double-face



Livret de
campagne



1 Jeton Soleil &
1 Jeton Lune



1 Tuile Partage



1 Dé



80 Cartes
Créature &
Construction



Feuille de
score mode
campagne



2 jetons montre
à gousset



12 Ouvrier :
3 Lièvres,
3 Tortues,
6 Mouffettes



Brindilles,
Résine, Galets,
Baies



Aide à 2
joueurs



25 Cartes
Bonne Nouvelle



Jetons
1 & 3
points



Jetons
Objectifs



Jetons
occupés

MISE EN PLACE



1 : Pour le mode compétition, placez le plateau de jeu sur la table avec le côté indiquant "Journey" en haut à droite. Pour le jeu en coopération ou en solo, utilisez le côté du plateau montrant des numéros sur certaines cases.

2 : Placez les jetons Soleil et Lune sur le chemin central, sur la première case à gauche. Placez les ressources, les jetons points et les jetons Occupé près du plateau pour former une réserve générale.

3 : Mélangez les cartes Créature et Construction et formez un paquet face cachée sur la gauche du plateau. Placez une carte face visible sur chaque emplacement de la Prairie. Remplissez toujours la Prairie de gauche à droite, en commençant par la rangée supérieure. La pile de défausse sera face cachée et tournée de 90 degrés, mais aucune carte ne s'y trouvera au départ.

4 : Mélangez les tuiles Rivière et formez une pile face cachée. Placez les 2 tuiles supérieures face visible sur les cases Rivière du plateau.

5 : Placez les 4 tuiles Saison sur le côté droit du plateau, face visible, dans l'ordre suivant : hiver, printemps, été, automne. (L'icône de la mouffette apparaît sur le dessus si vous jouez en solo ou en coopération, pas d'icône mouffette en compétition).

6 : Mélangez chaque série de tuiles Événement individuellement, puis choisissez 1 tuile au hasard dans chaque série. Combinez ces 5 tuiles avec la tuile "Faire", puis mélangez ces 6 tuiles et placez-en 1 au hasard sur chaque emplacement d'événement en haut du plateau, face visible. Placez la tuile Événement "Voyage" sur son emplacement à l'extrême droite.

7 : Donnez les 3 ouvriers Lièvre au joueur qui a fait la sieste la plus récente. Donnez les 3 ouvriers Tortue à l'autre joueur. Chaque joueur tire 2 cartes de la pioche. Résolez ensuite les étapes indiquées sur la tuile Saison d'hiver (voir page 7).

DÉROULEMENT DU JEU

Le mode compétitif sera décrit plus précisément, bien que la plupart des règles soient identiques. Les différences du jeu coopératif sont décrites à la page 8.

Lors de votre tour, vous ne pouvez effectuer qu'une seule des trois actions possibles. **Après** chaque action, vous **devez** déplacer le jeton Soleil ou Lune d'une case vers la droite, en fonction de l'action que vous avez effectuée.

- Placer 1 Ouvrier  :  ➡
- Jouer 1 Carte  :  ➡
- Choisir 1 Carte  /  :  /  ➡

Une fois que le jeton Soleil ou Lune atteint l'extrémité du chemin, vous ne pouvez plus effectuer d'action qui nécessiterait de déplacer ce jeton.

  :  A n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez également défausser n'importe quel nombre de carte de votre main pour gagner 1 ressource pour chaque 2 cartes que vous défaussez. Le choix judicieux de cette action peut être très puissant et vous aider à réaliser quelque chose que vous n'auriez pas pu faire autrement.

Dans cet exemple, aucun travailleur ne peut plus être placé cette saison, mais les actions Jouer une carte ou Choisir une carte peuvent encore être effectuées.



Notez qu'il peut arriver que vous vous retrouviez avec un ouvrier non placé mais que le jeton Soleil ait été déplacé vers la fin. Dans ce cas, vous ne pouvez pas jouer d'ouvrier. Vous devez planifier le timing de vos actions avec soin !

PLACER 1 OUVRIER : ➡

Placer 1 de vos ouvriers non placés sur n'importe quel espace « patte » libre, vous pouvez alors immédiatement effectuer l'action de cet espace. Il ne peut y avoir qu'un seul travailleur par emplacement. Déplacez le jeton Soleil après avoir résolu l'action.

Les lieux que vous pourrez visiter sont les suivants :

Emplacements Fermes



Vous pouvez visiter les 4 fermes situées en bas à droite du tableau.

En plaçant un ouvrier ici, vous obtiendrez 3 brindilles de la réserve.



Emplacements Rivières



Vous pouvez visiter les emplacements Rivière en bas à gauche du Plateau. Ils sont souvent meilleurs que les emplacements Fermes, mais ils sont imprévisibles et changent à chaque saison.

Ici, vous pouvez échanger 1 ressource de n'importe quel type contre 3 ressources de n'importe quel type.



Cartes de destination rouges

Vous pouvez visiter n'importe quelle carte destination rouge inoccupée dans votre ville ou dans la ville de l'autre joueur. Si vous en visitez une dans la ville de l'autre joueur, ce dernier gagne immédiatement 1 jeton point de la réserve.

En plaçant un ouvrier ici, vous pouvez immédiatement activer l'un des emplacements rivière, même s'il est déjà occupé, et gagner 1 jeton point.



Il y a 7 emplacements pour les jetons Soleil & Lune, toujours dans les coins des cartes de la Prairie, pas sur les côtés. Ils commencent chaque saison sur le premier espace.



Événements

Vous pouvez placer un travailleur sur n'importe quel événement pour lequel vous remplissez les conditions requises. Vous n'avez besoin de remplir les conditions qu'au moment où vous réalisez l'événement. Gagnez immédiatement la récompense indiquée sur le plateau sous l'événement et placez la tuile de événement près de votre ville. Ils valent les points indiqués à la fin de la partie. Chaque événement ne peut être réalisé que par un seul joueur.



Si votre ville contient au moins 1 carte de chaque couleur, vous pouvez placer un ouvrier ici. Gagnez immédiatement 1 résine et prenez la tuile événement.



Pour tout événement qui exige d'avoir plus d'un élément que votre adversaire, vous devez avoir au moins 1 exemplaire de chaque élément répertorié et avoir au moins le (nombre total) indiqué sur l'événement. Votre total des 2 éléments doit être strictement supérieur à celui de votre adversaire.



Cet événement exige que vous ayez une combinaison de Créatures & de baies dans votre ville qui soit supérieure au total de votre adversaire. Vous devez avoir au moins 1 Créature & 1 baie, le total doit être ≥ 4 .

Voyage



La tuile Voyage est un bonus unique qui est donné au joueur qui a le plus de cartes dans sa main et dans sa ville à la fin de la partie.

Ce joueur ne place pas d'ouvrier sur la carte pour l'obtenir. Le joueur doit avoir un total supérieur à celui de son adversaire. Si les deux joueurs sont à égalité, aucun n'obtient le bonus.

JOUER 1 CARTE :

Jouez 1 carte face visible devant vous en payant son coût. Ces cartes représentent votre ville. Déplacez le jeton Lune après avoir entièrement résolu l'action.

Vous pouvez jouer des cartes depuis 3 endroits :

- Votre main
- Carte Prairie depuis le jeton Soleil
- Carte Prairie depuis le jeton Lune



Au début d'une saison, seules 2 cartes Prairie sont disponible.



Dans cet exemple, vous pouvez jouer n'importe laquelle des 8 cartes Prairie touchant les coins des jetons Lune ou Soleil. Aucune autre carte Prairie ne peut être jouée.

Chaque fois que vous jouez une carte Prairie, résolvez entièrement l'effet de la carte, puis re-remplissez la Prairie. S'il y a plus d'un espace vide, remplissez-la de gauche à droite et de haut en bas.

Jetons Occupés :

Les cartes Créature peuvent être jouées en payant le coût en baies. Avec ce jeton, vous pouvez à la place, placer celui-ci sur n'importe quelle construction de votre ville de la même couleur que la Créature et ainsi, jouer la Créature pour 0 baie.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton Occupé de chaque couleur. Vous ne commencez pas avec des jetons Occupés, ils ne sont gagnés que par des actions dans le jeu. Vous pouvez choisir d'en utiliser un même s'il y a une autre réduction, comme l'Auberge ou un emplacement Rivière.



Pour jouer cette mine, vous devez payer 1 brindille et 1 résine.

Couleur
Construction

Lorsque vous jouez cette carte et que la production est activée, gagner 1 caillou.



Créature

Pour jouer cette Créature vous devez payer 1 baie, ou placer un jeton Occupé disponible (👤) sur une carte Construction Verte de votre ville.

Cette carte vaut 1 point à la fin de la partie.



Lorsque vous jouez cette carte et que la production est activée, vous pouvez vous défausser d'une carte, pour piocher une carte et prendre un jeton point.

Pour jouer une carte, vous devez payer son coût indiqué en haut à gauche ou utiliser un jeton Occupé. Le coût de certaines cartes consiste à se défausser d'une carte de sa main, au lieu de ressources. C'est indiqué par cet icône :



Les couleurs de cartes fonctionnent de manière différente. Lorsqu'une carte est activée, elle vous donne la récompense indiquée. Chaque effet est facultatif.



Les cartes de **Production** (Vertes) sont activées une première fois quand vous la jouez puis au début de printemps et de l'automne.



Les cartes **Gouvernance** (Bleues) s'activent à différents moments (indiqué sur la carte) vous donnant souvent une réduction sur d'autres cartes, ou des récompenses après avoir joué certaines cartes. Des cartes telles que l'aubergiste ne s'activent pas immédiatement ; vous pouvez utiliser leur capacité lors d'un prochain tour.



Les cartes **Voyageur** (Marrons) ne s'activent qu'une seule fois dès que vous les jouez. Elles ne s'activent pas à nouveau.



Les cartes **Destination** (Rouges) s'activent uniquement lorsque vous y placez un ouvrier. Si votre adversaire place un ouvrier sur une carte Destination de votre ville, gagnez immédiatement 1 jeton point de la réserve.



Les cartes **Prosperité** (Violettes) ne s'activent qu'après la fin du jeu, vous accordant des points bonus en fonction des aspects répertoriés dans votre ville.

Certaines cartes ont cette (★) icône Étoile. Ce sont des cartes qui vous donnent une réduction lorsque vous en jouez d'autres. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule de ces capacités à la fois et vous ne pouvez pas les combiner. Il existe dans le jeu quelques capacités qui n'ont pas d'étoiles. Elles peuvent être combinées avec des capacités étoiles pour obtenir une réduction encore plus conséquente.



PIOCHER



Vous pouvez soit piocher 1 carte du paquet, soit prendre n'importe quelle carte de la Prairie, même si le Soleil ou la Lune n'est pas à proximité. Remplissez la Prairie après avoir pioché. Déplacez ensuite, au choix, le jeton Soleil ou le jeton Lune. Si l'un des deux ne peut pas bouger, vous devez déplacer l'autre.

Les cartes que vous avez en main sont gardées secrètes, mais l'adversaire peut voir combien vous en avez en main. Il n'y a pas de limite de cartes en main.

SAISONS

Une saison se termine lorsque les deux jetons Soleil et Lune atteignent la fin du chemin. Aucune action ne peut plus être entreprise jusqu'à la saison suivante. Pour préparer la saison suivante, procédez comme suit :

- Récupérez tous vos ouvriers placés.
- Retirez la tuile Saison actuelle du jeu.
- Déplacez les jetons Soleil et Lune au début de la piste.
- Effectuez les actions de la tuile Saison suivante.



Hiver : Le Lièvre tire une carte de la pioche. La Tortue tire ensuite une carte de la pioche, puis de la Prairie. Réapprovisionner la Prairie. Le Lièvre commence pour cette saison. Ces actions d'hiver sont effectuées au début de la partie dans le cadre de la mise en place.



Printemps : Mettez 2 nouvelles tuiles Rivière. La Tortue active toutes les cartes vertes de sa ville. Ensuite, le Lièvre active toutes les cartes vertes de sa ville et tire une carte de la pioche. La tortue commence pour cette saison.



Été : Mettez 2 nouvelles tuiles Rivière. Le Lièvre tire 1 carte de la Prairie. Ensuite, La Tortue tire 1 carte de la Prairie, puis gagne 1 ressource. Réapprovisionner la Prairie. Le lièvre commence pour cette saison.



Automne : Mettez 2 nouvelles tuiles Rivière. La Tortue active toutes les cartes vertes de sa ville. Puis le lièvre active toutes les cartes vertes de sa ville et gagne 1 ressource. La tortue commence pour cette saison.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque les deux jetons Soleil et Lune atteignent la fin de la piste en automne. Attribuez l'événement Voyage si il n'y a pas d'égalité (voir page 5), puis additionnez les points pour déterminer le vainqueur.

- Points sur les cartes
- Points bonus violets
- Jetons points
- Événements



Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés selon :

1. Le nombre (+) d'événements terminés
2. Le nombre (+) de ressources restantes
3. Le nombre (+) de cartes dans la ville
4. Le nombre (+) de cartes en main



COOPERATIF / CAMPAGNE

Everdell Duo peut être joué en coopération, en une seule partie ou sous la forme d'une série de campagnes, où les deux joueurs travailleront ensemble pour relever les défis de chacun des 15 chapitres de la campagne. Les règles du jeu coopératif sont les mêmes que les règles du jeu compétitif, avec les ajouts et changements suivants.

Les joueurs construiront ensemble une ville unique, en essayant d'atteindre un certain score total ainsi qu'un certain nombre d'événements ou d'autres objectifs. Les règles spécifiques à chaque chapitre seront révélées et expliquées dans le livret de campagne. Pour jouer une seule partie, il suffit de choisir un seul chapitre ou de jouer au mode Défi, page 12. Pour vivre l'ensemble de l'histoire en une seule campagne, nommez votre ville et suivez vos progrès sur une feuille de score, en jouant les chapitres dans l'ordre.

Au cours de la campagne, vous rencontrerez une journaliste impitoyable : Miss Lily Thorn, qui travaille pour le journal The Root. Miss Thorn et les autres membres de l'équipe de The Root observeront et rapporteront tout ce que vous ferez. Ils seront représentés par des ouvriers mouffettes qui se déplaceront sur le plateau de jeu et vous empêcheront d'effectuer certaines actions à chaque tour.



"The Root décidera si votre opinion est un fait ou une fiction."

Événements :



Prairie :



Emplacement :



Utilisez le côté numéroté du plateau, sans l'emplacement Journey.



MISE EN PLACE

Chaque chapitre de la campagne vous indiquera le nombre d'ouvriers mouffettes à placer sur le plateau pour chaque section (événements, Prairies, lieux). Pour chaque mouffette, lancez le dé pour déterminer l'endroit où placer l'ouvrier. Pour chaque emplacement, comptez le nombre d'emplacements à partir de la gauche du plateau. S'il y a déjà un ouvrier à cet endroit, placez un ouvrier à la prochaine place disponible à droite, en revenant au début du plateau si nécessaire. Sautez l'espace « Voyage » et sautez l'espace « Poignée de main » du milieu. Le verso du plateau de jeu comporte des cases numérotées afin de clarifier les choses.

Placez ensuite les jetons Soleil & Lune sur l'espace non couvert le plus à gauche du chemin de la prairie.

Utilisez les tuiles Saison qui montrent l'icône de la mouffette en haut. Notez que les tirages de cartes et les activations de production verte sont répartis comme vous le souhaitez entre les deux joueurs.

N'utilisez pas l'Événement Voyage. Si un jet répété pour les mouffettes fait passer une mouffette au-delà de la 6ème case d'événement, revenez au début de la rangée d'événements, n'utilisez pas la 7ème case.

Le chapitre peut avoir des exigences supplémentaires. Sinon, installez le reste du jeu comme décrit pour le jeu compétitif (voir page 3).

PARTAGE

Selon le chapitre, vous pouvez partager des objets avec votre partenaire. Le cas échéant, placez la tuile Partage sur la table de façon à ce que les deux joueurs puissent l'atteindre.



Partage Libre : A tout moment pendant votre tour, vous pouvez placer jusqu'à 1 des éléments suivants sur cette tuile : une de vos ressources, une carte de votre main, ou un jeton Occupé de votre réserve. L'autre joueur gagne cet objet au début de son tour.



Partage Limité: Fonctionne comme le partage ouvert, sauf que vous ne pouvez partager que si le jeton Soleil ou Lune se trouve sur l'emplacement central (poignée de main) du plateau au début de votre tour. L'autre joueur prend l'objet au début de son tour même si le Soleil ou la Lune s'éloigne de cet emplacement.



Partage interdit : Les joueurs ne peuvent pas partager durant ce chapitre.

CARTES "BONNE NOUVELLE"

Au début de chaque chapitre, après la mise en place, mélangez le paquet de cartes Bonne Nouvelle et distribuez-en 3 faces visibles. Ensemble, décidez laquelle de ces cartes vous garderez, puis remettez les deux autres dans le paquet Bonne Nouvelle.

Vous pouvez choisir d'utiliser une carte Bonne Nouvelle à tout moment pendant la partie. Après cela, défaussez-la du jeu. Vous ne pourrez plus l'utiliser pendant toute la campagne.

Dans une campagne de difficulté normale, vous pouvez conserver autant de cartes Bonne Nouvelle que vous le souhaitez pour les parties suivantes. En difficulté difficile, vous ne pouvez en avoir qu'une à la fois. Ainsi, si vous n'avez pas utilisé votre carte Bonne Nouvelle lors d'un chapitre précédent, vous devez la défausser pour en obtenir une nouvelle, ou décider de ne pas en prendre une nouvelle pour le chapitre suivant.



MONTRE A GOUSSET

En difficulté Normal, commencez chaque chapitre avec 1 jeton Montre à Gousset. Certains chapitres vous accorderont une montre à gousset supplémentaire. Elles ne peuvent pas être sauvegardées d'un chapitre à l'autre.



À tout moment au cours du chapitre, un joueur peut décider d'utiliser une montre à gousset pour déplacer le jeton Soleil ou Lune d'une case en arrière sur la piste. Cela vous donnera un tour supplémentaire. Si vous en utilisez une, retournez-la du côté utilisé. Vous ne pouvez plus l'utiliser dans ce chapitre.

DÉROULEMENT DU JEU

Réserve et Main

Chaque joueur a sa propre réserve de ressources, et sa propre main de cartes. Vous ne pouvez pas dire à votre partenaire quelles cartes vous avez en main, mais vous pouvez lui dire quelle couleur et quel type (Créature ou Construction) vous avez, et quelles ressources vous voulez.

Soleil et Lune

Chaque joueur jouera à tour de rôle, en commençant par le joueur indiqué sur la tuile de saison en cours. Après avoir effectué votre action, déplacez le jeton Soleil ou Lune comme dans les règles de compétition. S'il y a une mouffette sur votre chemin, sautez cet endroit et placez le jeton dans le prochain emplacement disponible sur le chemin. De cette façon, les joueurs auront moins de tours disponibles.

Si deux mouffettes se succèdent, certaines cartes de la Prairie peuvent être bloquées, car il n'y a pas d'endroit où le Soleil ou la Lune peuvent être adjacents à elles. Si vous effectuez une action qui vous permet de piocher une carte de la Prairie, vous pouvez piocher n'importe laquelle d'entre elles, même les cartes qui sont entièrement bloquées par les mouffettes.

Lorsqu'il n'y a plus d'espaces vides sur le chemin devant les jetons Soleil ou Lune, vous ne pouvez plus effectuer d'actions qui déplaceraient ce jeton, jusqu'à la saison suivante.

Placer les Ouvrier

Vous ne pouvez pas placer un ouvrier sur un emplacement qui est occupé par une mouffette ou par l'autre joueur, à moins que

vous n'utilisiez une capacité de carte qui vous permette de visiter un espace occupé. N'oubliez pas que vous ne pouvez placer un ouvrier que s'il reste des espaces pour que le Soleil puisse se déplacer. Vous devrez faire attention à planifier quel joueur place les ouvriers, car il n'y aura pas assez de placements disponibles dans une saison pour tous les ouvriers des deux joueurs.

Jouer des Cartes

Vous travaillerez ensemble pour créer une ville partagée. Placez vos cartes dans la même zone de la table. Vous n'avez pas besoin de garder une trace de qui a joué quelle carte.

Pour jouer une carte, vous devez avoir les ressources nécessaires dans votre réserve personnelle. Vous ne pouvez pas utiliser les ressources de la réserve de votre partenaire. (Sauf Partage, page 9).

Si vous jouez une carte Production verte ou une carte Voyageur beige, vous activez cette carte pour vous-même. Si une carte Gouvernance bleue s'active à la suite de votre tour, vous en tirez tout avantage. **Tous les jetons point gagnés sont partagés entre les joueurs.**

Evenements

Les événements qui ont une mouffette sur eux ne peuvent pas être réalisés. Il existe trois cartes qui peuvent permettre une exception à cela : le Jongleur, le Pont et le Ranger.

Si un événement nécessite que vous ayez plus de quelque chose que votre adversaire, regardez le nombre entre parenthèses sur cet événement, puis ajoutez-y 1 pour chaque travailleur mouffette présent à tous les événements. Vous devez alors avoir au moins ce nombre d'objets requis pour réaliser l'événement.

Pour les événements basés sur les ressources, le joueur réalisant l'événement doit avoir les ressources requises dans sa propre réserve lorsqu'il réalise l'événement.

Saisons

Au début de chaque saison, déplacez les mouffettes vers de nouveaux emplacements. Elles resteront dans les zones désignées dans lesquelles vous les avez placées au début du chapitre, mais se déplaceront probablement vers un nouveau numéro dans cette zone. Pour ce faire, lancez le dé pour chaque mouffette et déplacez-la vers le nouvel emplacement. Vous ferez cela pour l'hiver pendant la mise en place. Faites-les avancer jusqu'à l'emplacement suivant comme décrit dans la mise en place si nécessaire.

Les différentes saisons vous permettent de piocher des cartes du paquet et/ou de la Prairie. Choisissez quel joueur effectuera chacune de ces actions.

Lorsque des cartes de production vertes sont activées dans le cadre de la préparation de la saison, choisissez quel joueur activera chaque carte de production, en bénéficiant de l'avantage pour lui-même.

Les pioches de cartes et les activations de production peuvent être divisées selon n'importe quelle combinaison que vous acceptez. Un joueur peut même effectuer toutes les actions pour lui-même.

Les joueurs alternent pour être le premier joueur entre chaque saison, comme indiqué sur la tuile de saison.

FIN DE LA PARTIE

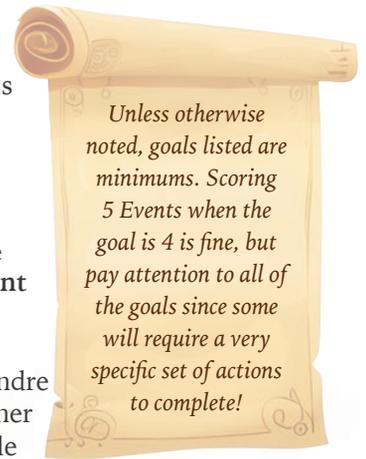
Le jeu se termine immédiatement lorsque les jetons Soleil et Lune atteignent le dernier endroit inoccupé du chemin en automne.

Chaque chapitre aura des objectifs spécifiques qui doivent être accomplis pour gagner. Utilisez les Jetons Objectifs pour marquer les objectifs qui sont accomplis pendant votre partie. **Prenez note de quels objectifs doivent être atteints à quel moment ou par quel joueur.** Vous devez atteindre un certain total pour gagner soit l'objectif Normal ou le

Difficile, selon le niveau de difficulté auquel vous jouez. Atteindre exactement la cible est considéré comme un succès

Additionnez vos points une fois pour toutes pour votre ville partagée. Pour les besoins du décompte, les cartes Historien et Architecte ne comptent que pour les cartes ou les ressources d'un des joueurs.

Cet exemple montre que vous devez avoir réalisé au moins 4 Événements à la fin de la partie ainsi qu'un score de 85 points (95 en Difficile) ou plus pour que le chapitre soit considéré comme une victoire.



À la fin de la partie, additionnez vos scores et vérifiez si vous avez accompli tous les objectifs requis. Si c'est le cas, vous avez gagné ce chapitre !

Si vous jouez une campagne, enregistrez votre score gagnant sur la feuille de score de la campagne. Si vous avez perdu, vous avez la possibilité de rejouer le chapitre une fois. Cochez le cercle Rejouer sur la feuille de campagne et réessayez. Si vous perdez un chapitre, n'enregistrez aucun point sur la feuille de campagne. Perdre un chapitre ne signifie pas que vous avez perdu toute la campagne, mais que vous ne marquez aucun point de campagne pour ce chapitre.

Si vous déterminez que les objectifs du chapitre en cours ne peuvent plus être atteints, vous pouvez choisir de compter immédiatement le chapitre comme une défaite et de mettre fin à la partie.

DIFFICULTE

La campagne peut être jouée dans l'un des deux niveaux de difficulté. Décidez du niveau de difficulté que vous allez jouer avant de commencer la campagne.

Normal :

- Vous pouvez rejouer chaque chapitre 1 fois.
- Gagnez 1 montre à gousset pour chaque chapitre, en plus des chapitres qui vous en donnent une.
- Vous pouvez conserver autant de cartes Bonne Nouvelle inutilisées que vous le souhaitez.
- Vous devez atteindre le score Normal indiqué pour chaque chapitre.

Difficile :

- Vous ne pouvez rejouer que 3 chapitres au maximum pour toute la campagne.
- Vous n'obtenez une montre à gousset que pour les chapitres qui vous en donnent une, et non pour chaque chapitre.
- Vous ne pouvez conserver qu'une seule carte Bonne Nouvelle à la fois.
- Vous devez atteindre le score Difficile indiqué pour chaque chapitre.

ENREGISTREMENT DES PROGRES

Lorsque vous démarrez une nouvelle campagne, notez d'abord les noms des joueurs et décidez du nom de votre ville.

Choisissez ensuite le niveau de difficulté que vous utiliserez pour la campagne.

Après avoir terminé un chapitre, vous pouvez noter la date à laquelle vous avez joué. Si vous avez perdu, vous pouvez choisir de rejouer en cochant le cercle Rejouer. Entourez W pour une victoire ou L pour une défaite. Si vous avez gagné, notez votre score pour ce chapitre. Si vous avez perdu, écrivez zéro pour votre score.

Si vous avez utilisé une montre à gousset pendant le chapitre, rayez-la. Si vous ne l'avez pas utilisée, entourez la. En mode Difficile, entourez uniquement les montres inutilisées dans les chapitres dans lesquels vous en avez reçu une.

Si vous souhaitez suivre la progression de votre score global, vous pouvez additionner les points de vos chapitres précédents et les noter dans les sections beiges entre la zone de progression de chaque chapitre. C'est facultatif. Pour 1er chapitre, copiez simplement votre score dans la ligne beige sous le chapitre 1.

SCORE MODE CAMPAGNE

Une fois la campagne terminée, additionnez tous vos points.

- Ajoutez ensuite 10 pts pour chaque montre à gousset entourée (non utilisée).
- Soustrayez 30 pts pour chaque "Rejouer" entourés.

Enfin, voyez si vous avez obtenu une médaille !

TOTAL:

1000
BRONZE



1250
SILVER



1500
GOLD



CAMPAGNE SOLO

La campagne peut être jouée par un seul joueur. Dans ce cas, vous incarnerez les deux maires et suivrez les mêmes règles que pour la campagne à deux joueurs.

Pour garder les deux mains de cartes séparées, il est recommandé de les poser face visible au-dessus des cartes de référence du joueur, comme indiqué ici :



CHALLENGE

En mode Challenge, vous affronterez une journaliste puante impitoyable nommée Miss Lily Thorn, qui travaille pour le journal The Root. Votre défi sera de battre le score de Miss Thorn, qui représente tous les lieux et créatures qu'elle a visités, ainsi que les événements sur lesquels elle a fait des reportages.

Au cours de plusieurs parties, essayez de relever les dix défis différents. Vous ne pouvez relever un défi que si vous battez le score de Miss Thorn !

Miss Thorn acquerra des cartes et éventuellement des événements tout au long de la partie. Ceux-ci peuvent être conservés dans une pile près du plateau. Miss Thorn ne gagne jamais de ressources, de jetons points ou de jetons occupés, et ignore tout le texte des cartes.

Le mode défi peut être joué en coopération ou par un seul joueur.

Mise en place

Préparez le jeu en utilisant les règles de configuration de la campagne, mais n'utilisez pas de chapitre spécifique. Placez les mouffettes et utilisez les règles de partage en fonction du niveau de difficulté ci-dessous.

Pour la configuration initiale, placez la première mouffette sur l'emplacement comportant l'événement « A » au lieu de lancer le dé. Pour les mouffettes supplémentaires et les saisons ultérieures, lancez normalement. Pour les événements, placez les mouffettes au-dessus des espaces d'événement, car elles ne bloquent pas le joueur mais ont d'autres effets décrits ci-dessous.

Distribuez 3 cartes face visible du dessus du paquet dans la pile de cartes de Miss Thorn.

PLACEMENT DES MOUFFETTES

FACILE : Evenements Prairie Emplacements

NORMAL : Evenements Prairie Emplacements
(+1 au minimum)

DIFFICILE : Evenements: Prairie Emplacements
(+2 au minimum)

PARTAGE POINTS BONUS MISS THORN'S



2 / + 15



4 / + 20



6 / + 25

Deroulement du jeu

Les règles de jeu sont les mêmes que celles des règles de campagne ci-dessus, avec les modifications et ajouts suivants :

N'utilisez aucune des exigences ou objectifs de mise en place spécifiques au chapitre.

Vous pouvez réaliser des événements sous une mouffette, à condition de remplir les conditions. Vous pouvez essayer spécifiquement de les refuser à Miss Thorn. Si vous jouez en mode Normal ou Difficile, vous devez avoir au moins 1 objet de plus que le montant indiqué entre parenthèses sur les événements pour chaque mouffette lors des événements.



À la fin de chaque saison, effectuez immédiatement ces étapes supplémentaires :

- S'il y a un événement non réalisé sous une mouffette, placez cet événement dans la zone de Miss Thorn.
- Pour l'hiver et l'été, placez chaque carte de la Prairie à l'endroit supérieur droit d'une mouffette dans la zone de Miss Thorn. Pour le printemps et l'automne, prenez la carte en bas à droite. Des flèches sur les tuiles de saison vous rappellent cela. Pour une mouffette au 6ème emplacement, piochez plutôt une carte du paquet à placer dans la zone de Miss Thorn. De cette façon, Miss Thorn aura toujours 15 cartes à la fin de la partie.

Challenges:

Acharné : Aucun 🍄 dans votre ville.

Humble : Ø 🌸 dans votre ville.

Efficace : 10 📄 ou moins dans votre ville.

Equilibré : 3 cartes de chaque couleur dans votre ville.

Accueillant : 5 🏠 dans votre ville et/ou réserve.

Frugal : Au moins 25 Jetons Points.

Surperformant : Gagner avec au moins 20 points.

Glamour : 5 ou plus 🌸 dans votre ville.

Préparé : Au moins 7 📄 dans votre main à la fin de la partie.

Excité : Réalisez 5 Evénements.

Fin de la Partie

S'il reste des événements non réalisés par vous ou par Miss Thorn, Miss Thorn les réclamera maintenant. Miss Thorn gagnera alors les points indiqués sur chaque carte de sa pile, plus tous les points des événements qu'elle possède. Les cartes Prospérité valent des points supplémentaires en fonction de son niveau de difficulté au lieu des points bonus imprimés sur le texte de la carte. Elle gagnera également un nombre de points supplémentaire en fonction de la difficulté.

En cas d'égalité, Miss Thorn gagne.

Si vous battez Miss Thorn, notez les Challenges que vous avez accomplis !



INDEX

Certaines clarifications spécifiques à une carte ou un lieu sont répertoriées ci-dessous. Pour plus de détails sur une carte ou un lieu, visitez www.TabletopTycoon.com/duo-index ou scannez ici :



Emplacements Rivière



Activez deux cartes de Production vertes différentes dans votre ville.



Activez deux cartes de Production vertes différentes dans la Prairie. Cela peut être utilisé pour activer l'Entrepôt, puis toutes les ressources de l'Entrepôt y resteront lorsque la carte est jouée.



Activez n'importe quel ouvrier déployé pour vous-même, que ce soit le vôtre ou celui d'un adversaire (y compris les mouffettes). Cela ne peut pas être utilisé pour voler un événement que votre adversaire a réclamé.



Défaussez 1 carte de votre main pour activer deux emplacements de ferme différents sur le plateau.



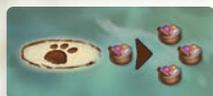
Piochez 1 carte du paquet, puis vous pouvez jouer n'importe quelle carte éligible pour 1 ressource de moins.



Piochez 1 carte de la Prairie, puis vous pouvez jouer n'importe quelle carte éligible pour 1 ressource de moins. Remplissez l'espace de la Prairie seulement après avoir joué une carte.



Jouez n'importe quelle carte éligible pour 2 ressources de moins.



Échangez une ressource de n'importe quel type de votre réserve pour obtenir 3 ressources de n'importe quel type de la réserve générale.



Pour tous les autres emplacements rivière, obtenez les ressources indiquées.

Constructions

Air Balloon : Lorsque vous la jouez, vous pouvez activer n'importe quelle carte Destination rouge dans la Prairie ou dans l'une des villes sans placer d'ouvrier. Si elle se trouve dans la ville d'un adversaire, il ne gagne pas de jeton point de la réserve.

Bridge : lorsqu'elle est jouée, placez 3 jetons point de la réserve générale sur cette carte. Lorsque vous effectuez l'action « Placer un ouvrier », vous pouvez dépenser 1 de cette carte pour placer cet ouvrier sur un emplacement occupé. Cette action ne peut pas être utilisée pour les événements en mode compétitif (et ne s'applique pas en mode défi), mais elle peut être utilisée pour les événements de la campagne. Les jetons point restants sont comptabilisés à la fin de la partie.

Carnival : Lorsqu'elle est jouée et activée, vous pouvez activer 1 carte de production verte dans la Prairie.

Clocktower : Lorsque vous jouez cette carte, placez 2 jetons point de la réserve générale sur cette carte. Lorsque vous placez un ouvrier sur l'un des emplacements ferme du plateau, vous pouvez dépenser jusqu'à 1 de ces jetons point pour activer cet espace deux fois. Les jetons point restants sont comptabilisés à la fin de la partie.

Courthouse: Lorsque vous jouez cette carte, placez 3 jetons point de la réserve générale sur cette carte. Lorsque vous jouez une carte, vous pouvez dépenser jusqu'à 1 jeton point à partir de là pour diminuer le coût de 1 de n'importe quelle ressource. Cette capacité de carte peut être combinée avec des capacités de jeu de carte qui ont une étoile dessus. Les jetons point restants sont comptabilisés à la fin de la partie.

Crane: Vous devez défausser une carte de votre main pour jouer la Grue. Lors d'un prochain tour, vous pouvez défausser la Grue de votre ville pour jouer une Construction pour 3 ressources de moins de n'importe quel type.

Dungeon: Vous pouvez placer 1 carte Créature de votre main sous ce donjon pour jouer une autre carte (de votre main ou de la prairie) pour 3 ressources de moins. Vous pouvez faire cela jusqu'à 2 fois dans la partie. Les cartes sous ce donjon ne comptent pas pour quoi que ce soit dans votre ville.

Ever Tree: À la fin du jeu, chaque carte Prospérité violette présente dans votre ville, y compris cet Arbre éternel, vaut 2 points bonus.

Greenhouse: Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez activer jusqu'à 2 cartes Production vertes différentes dans votre ville. Vous ne pouvez pas activer deux fois la même carte.

Hotel: Lorsque vous la jouez, pour chaque carte Créature dans votre main, gagnez 1 jeton ressource ou 1 jeton point, pour un maximum de 5 Créatures. Vous devez montrer ces cartes à votre adversaire.

Monastery: Lorsque vous la jouez, vous pouvez payer 1 ressource de votre choix et défausser 1 carte de votre main pour gagner 3 jetons point. Vous pouvez faire cela jusqu'à 2 fois lorsque vous jouez.

Pirate Ship: Vous devez défausser une carte de votre main pour jouer ce bateau de pirate. Lorsqu'il est joué, activez n'importe quel emplacement occupé par l'autre joueur (y compris les mouffettes), sauf pour les événements.

Post Office: Lorsque vous placez un ouvrier ici, vous pouvez défausser 1 carte de votre main pour obtenir un total de 3 ressources et gagner 1 jeton point.

Storehouse: Lorsqu'elle est jouée et activée, placez 2 ressources de n'importe quelle combinaison sur cette carte depuis la réserve générale, ou gagnez toutes les ressources de cette carte. Les ressources de cette carte ne comptent pas comme étant dans votre réserve et ne peuvent pas être dépensées tant qu'elles sont sur la carte, et ne comptent pas pour l'Architecte.

Wall: Une fois joué, gagnez 1 jeton point pour chaque construction de votre ville, y compris ce mur, jusqu'à un maximum de 5.

Creatures

Architect: À la fin du jeu, gagnez 2 points bonus pour chaque type de ressource différent qu'il vous reste.

Baker: Lorsque vous jouez et que vous l'activez, vous pouvez payer jusqu'à 2 baies pour gagner 1 de n'importe quelle ressource et un jeton point pour chaque baie payée. Les ressources peuvent être différentes.

Chancellor: À la fin de la partie, chaque paire de cartes Construction/Créature dans votre ville vaut 1 point. Par exemple, si vous avez 3 Constructions et 12 Créatures, cela vaut 3 points bonus.

Chipsmith: Lorsque vous placez un ouvrier ici, vous pouvez activer jusqu'à 2 cartes de production vertes différentes dans votre ville.

Chip Sweep: Lorsqu'elle est jouée et activée, vous pouvez activer 1 autre carte Production verte dans votre ville.

Diplomat: Une fois que l'autre joueur a joué une créature, vous gagnez 1 jeton point. Si vous jouez en solo, vous gagnez le jeton point.

Doctor: Lorsqu'il est joué et activé, vous pouvez payer jusqu'à 2 baies pour gagner 2 jetons points pour chaque baie payée.

Fool: Vous devez défausser une carte de votre main pour jouer ce Fou, à moins que vous n'utilisiez un jeton Occupé à la place. Placez ce Fou dans votre propre ville, puis vous pouvez remettre un jeton Occupé d'une carte de votre ville dans votre réserve personnelle.

Innkeeper: Vous devez défausser une carte de votre main pour jouer l'aubergiste, à moins que vous n'utilisiez un jeton Occupé à la place. Lors d'un prochain tour, vous pouvez défausser l'aubergiste de votre ville pour jouer une créature pour 3 baies de moins.

Judge: Lorsque vous jouez une carte, vous pouvez remplacer 1 de n'importe quelle ressource du coût indiqué par 1 de n'importe quelle autre ressource que vous possédez. Cette capacité peut être combinée avec les capacités étoiles.

Juggler: Lorsque vous le jouez, vous pouvez immédiatement remporter tout événement non réclamé auquel vous avez droit, même si l'emplacement est bloqué. Ne gagnez pas la récompense sur le plateau.

Messenger: Lorsqu'il est joué, gagnez 1 jeton point par créature dans votre ville, y compris ce messenger, jusqu'à un maximum de 5.

Miner Mole: Lorsqu'elle est jouée et activée, vous pouvez activer 1 carte Production verte dans votre main. Vous devez révéler la carte à votre adversaire.

Monk: Lorsque vous jouez et que vous activez cette carte, vous pouvez payer jusqu'à 3 ressources différentes à la réserve. Chaque ressource doit être unique. Gagnez 2 jetons points pour chaque ressource payée.

Peddler: Lorsqu'elle est jouée et activée, vous pouvez payer 1 ressource pour en gagner 2 de n'importe quel type. Elles peuvent être identiques ou différentes.

Postal Pigeon: Lorsque vous le jouez, piochez 2 cartes du paquet. Vous pouvez ensuite jouer l'une de ces cartes pour 2 ressources de moins. Défaussez l'autre carte.

Spelunker: Lorsqu'il est joué et activé, vous pouvez défausser 1 carte de votre main pour ensuite piocher une carte du paquet et gagner 1 jeton point.

Trail Guide: Vous pouvez placer 1 carte Construction de votre main sous ce Guide pour jouer une autre carte (de votre main ou de la Prairie) pour 3 ressources de moins. Vous pouvez le faire jusqu'à 2 fois dans la partie. Les cartes sous ce Guide ne comptent pas pour quoi que ce soit dans votre ville.

Wanderer: Lorsque vous jouez cette carte, pour chaque carte Construction dans votre main, gagnez 1 jeton ressource ou 1 jeton point, pour un maximum de 5 Constructions. Vous devez montrer ces cartes à votre adversaire.

Woodcarver: lorsqu'il est joué et activé, vous pouvez payer jusqu'à 2 brindilles pour gagner 1 de n'importe quelle ressource et 1 jeton point pour chaque brindille payée.

CREDITS

Game Design: James and Clarissa A. Wilson

Editor: Tim Schuetz

Illustration: Andrew Bosley, Enggar Adirasa

Graphic Design: Tristan Collins

Production: Dawson Ellis

Producer: Tim Schuetz

Executive Producer & Publisher: Dan Yarrington

Traduction : Heyyyyy

Thanks to our amazing playtesters: James Belch, Lori Belch, Joelle Cathala, Dawson Ellis, Chris Hanna, Brent Kipe, Nicole Kipe, Bryant McCoy, Andrew Osborne, Desiree Osborne, Jordana Osborne, Cadi Parker, Jacob Parker, Jonathan Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Tim Schuetz, Noah Wilson, Dan Yarrington, Sara Yarrington



STARLING
GAMES

©2024 by Tabletop Tycoon, Inc.
This is the first edition of Everdell Duo.

Starling Games is an imprint of Tabletop Tycoon



For more about our games, please visit TabletopTycoon.com

CHALLENGES

ACHARNE
 Ø  dans votre ville.
 1P ○ | ○ | ○
 2P ○ | ○ | ○
 Facile Normal Dur

HUMBLE
 Ø  dans votre ville.
 1P ○ | ○ | ○
 2P ○ | ○ | ○
 Facile Normal Dur

EFFICACE
 10  ou moins
 dans votre ville.
 1P ○ | ○ | ○
 2P ○ | ○ | ○
 Facile Normal Dur

EQUILIBRE
 3 cartes de chaque cou-
 leur dans votre ville.
 1P ○ | ○ | ○
 2P ○ | ○ | ○
 Facile Normal Dur

ACCUEILLANT
 5  dans votre ville
 et/ou réserve.
 1P ○ | ○ | ○
 2P ○ | ○ | ○
 Facile Normal Dur

FRUGAL
 Au moins 25
 Jetons Points
 1P ○ | ○ | ○
 2P ○ | ○ | ○
 Facile Normal Dur

SURPERFORMANT
 Gagner avec au
 moins 20 points.
 1P ○ | ○ | ○
 2P ○ | ○ | ○
 Facile Normal Dur

GLAMOUR
 5+  dans votre ville.
 1P ○ | ○ | ○
 2P ○ | ○ | ○
 Facile Normal Dur

PREPARE
 7+  dans votre main
 à la fin de la partie
 1P ○ | ○ | ○
 2P ○ | ○ | ○
 Facile Normal Dur

EXCITE
 Réalisez 5+ Evénements.
 1P ○ | ○ | ○
 2P ○ | ○ | ○
 Facile Normal Dur

Un vieux chapeau

Si vous êtes un joueur expérimenté d'Everdell, il y a quelques différences clés à connaître dans Duo :

- Vous ne pouvez utiliser que les jetons Occupé que vous avez gagnés au cours d'actions précédentes, et un seul pour chaque couleur, bien que n'importe quelle créature de couleur correspondante puisse être jouée.



- Toutes les cartes Destination rouges peuvent être visitées comme les cartes Destination ouvertes.
- Le placement des ouvriers et le jeu des cartes sont limités au nombre d'espaces que le jeton Lune et Soleil peut déplacer. Soyez prudent avec votre timing. Les saisons sont déclenchées simultanément.
- Il n'y a aucune limitation de taille de main ou de ville.
- Le joueur de départ change entre chaque saison.

LEGENDE

 Créature	 Mode Challenge	 Carte	 Emplacement Ferme
 Construction	 Capacité étoile	 Carte Prairie	 Emplacement Rivière
 Brindille	 Mélanger	 Issue de la pioche	 Soleil
 Résine	 3 Points (calculés à la fin de la partie)	 Issue de la Prairie	 Lune
 Galet	 Jeton Point (acquis immédiatement)	 Défaussez (de votre main)	 Déplacer (Le Soleil ou la Lune)
 Baie	 Jeton Occupés	 Echangez avec la réserve	 Activer
 1 ressource			
 2 différents			