

Mon P'tit Everdell

LIVRET DE RÈGLES



BIENVENUE !



Salut ! On dirait que c'est la première fois que tu viens à Everdell... Suis-moi, je vais te faire visiter !

Je sais exactement où trouver les meilleures baies et les plus belles brindilles. On pourrait construire un fort ; ce sera notre château ! J'en serais le capitaine, et toi un jongleur. Les autres enfants doivent nous attendre dans l'étang. On va construire le plus grand fort de tous les temps !

Et à la fin de la journée, on organisera une parade. D'ici là, on sera les meilleurs amis du monde. Alors, qu'est-ce que tu attends ?

Allons explorer notre p'tit Everdell !

MATÉRIEL



Plateau de Jeu



4 Plateaux Maison



54 cartes du
Paquet Principal



16 tuiles Parade



1 Jeton Soleil
(Premier Joueur)



1 Jeton Lune
(Marqueur de
Manche)



4 cartes Capitaine et
4 cartes Fort

(Ne les mélangez pas avec les cartes
du Paquet Principal.)



3 Papillons

3 Renards

3 Lézards

3 Souris



Jetons Baie, Brindille et Résine supplémentaires



Baies



Brindilles



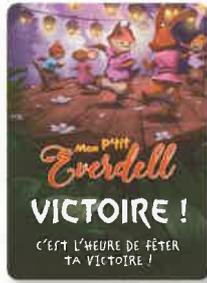
Résine



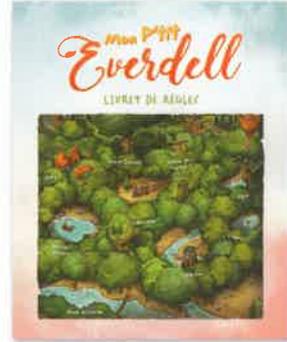
Jetons Point



4 dés Ressources



1 carte Victoire



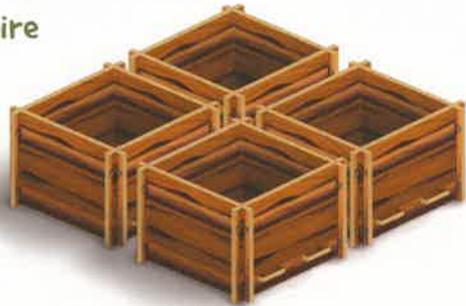
Ce livret de règles



1 carte Partie Solo recto verso



1 dé à 8 faces pour les parties Solo



4 cageots à ressources

1.



2.



3.

ASSEMBLAGE DES CAGEOTS À RESSOURCES



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez le jeton Lune au-dessus de l'emplacement de la première manche.
2. Triez les Résines, Brindilles et Baies, puis placez chaque type de ressource dans un Cageot que vous poserez sur le plateau.
3. Mettez les jetons Point dans le quatrième Cageot, à côté du plateau.
4. Prenez 1 dé à Ressources par joueur, puis placez-les sur les emplacements correspondants du plateau. Rangez le reste des dés dans la boîte.
5. Mélangez les cartes du paquet principal, et placez le paquet à côté du plateau. Piochez les 8 premières cartes et placez-les sous le plateau de jeu.
6. Triez les tuiles Parade par type de tuile. Classez les tuiles de chaque type par ordre décroissant de valeur. Les tuiles de plus grande valeur (6) doivent se trouver en haut des piles, celles de plus faible valeur (3) doivent se trouver en bas des piles. Placez ensuite ces piles dans le chemin balisé par les fanions en bas du plateau.
7. Donnez 1 plateau Maison à chaque joueur, ainsi que 3 Copains identiques. Chaque joueur peut conserver ses Ressources et ses Copains sur son plateau Maison jusqu'à ce qu'il les utilise.
8. Donnez le jeton Soleil au plus petit joueur (en taille). Il s'agit du premier joueur.

Mise en place avec de plus jeunes joueurs

Mon p'tit Everdell vous propose deux options pour donner un coup de pouce aux plus jeunes joueurs lorsqu'ils jouent avec d'autres plus âgés, et ainsi rééquilibrer les parties. Vous pouvez, au choix, utiliser une seule de ces options ou les deux lors de votre partie.



Bonus de départ : Le(s) plus jeune(s) joueur(s) commencent la partie avec 1 Résine, 1 Brindille et 1 Baie.



Capitaine & Fort : Le(s) plus jeune(s) joueur(s) commencent la partie avec 1 carte Capitaine et/ou Fort. Ces cartes comptent pour l'accomplissement des Parades. Elles ne s'activent pas lors de la mise en place, mais s'activent lors de l'étape Ramasser des Trésors de chaque manche, comme d'habitude (y compris lors de la première manche). Rangez le reste des cartes Capitaine et Fort dans la boîte.

COMMENT JOUER

Lors de chaque tour, vous placerez un de vos Copains, puis jouerez une carte (si vous pouvez le faire et souhaitez le faire). La partie dure un nombre de tours défini. À la fin du dernier tour, le joueur avec le plus de points remporte la partie. Lisez la suite des règles pour apprendre à jouer !

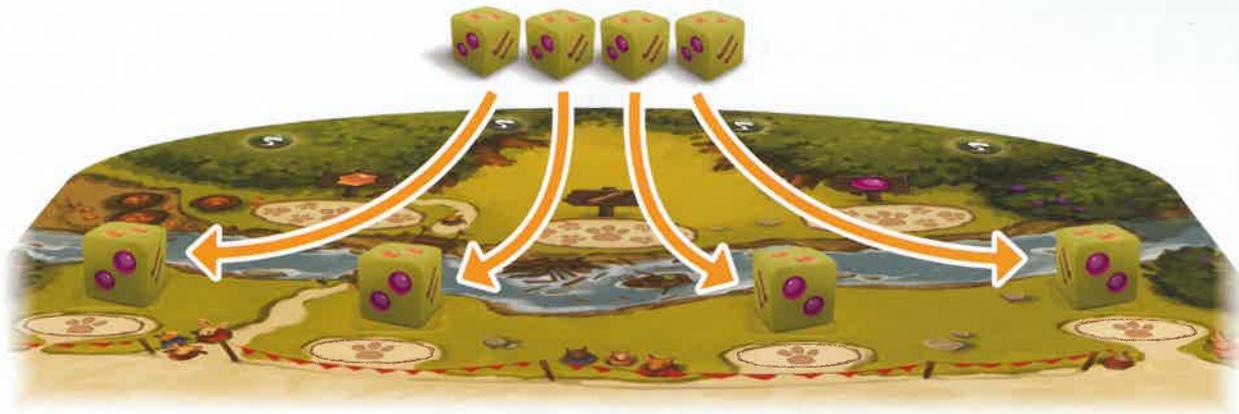
Une partie se déroule en 4 manches. Lors de chaque manche :

1. Lancez les dés
2. Ramassez des Trésors 
3. Jouez vos tours les uns après les autres
(Placer des Copains, Jouer des Cartes)
4. Rentrez à la Maison
5. Déplacez les jetons Soleil et Lune.



1. Lancer les dés

Au début de chaque manche, le joueur avec le jeton Soleil lance les dés Ressources, puis en place un par case correspondante du plateau.



Exemple pour 4 joueurs.

2. Ramasser des Trésors

Chaque joueur active dans l'ordre de son choix toutes les cartes **Vertes** qu'il a déjà jouées à côté de son plateau Maison. (Vous n'aurez pas encore de cartes **Vertes** lors de la première manche, à moins que vous ne jouiez avec des cartes Capitaine et Fort.)

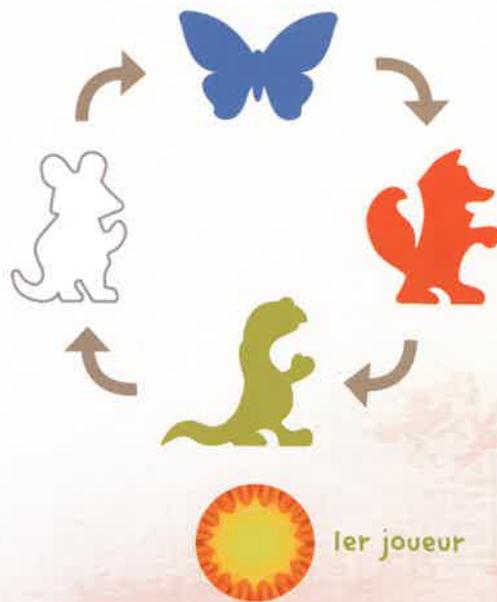
N'oubliez pas : Les cartes vertes s'activent une première fois lorsque vous les jouez pendant la partie, puis à nouveau lors de chaque étape Ramasser des Trésors après les avoir jouées.

3. Jouer des tours

Lors de chaque manche, vous jouerez des tours l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur avec le jeton Soleil. À votre tour, **placez 1 de vos Copains** sur un lieu du plateau pour effectuer l'action correspondante.

Vous pouvez ensuite **jouer 1 des cartes** qui se trouvent sous le plateau en payant le coût indiqué. Enfin, prenez la première tuile Parade pour chaque nouvelle Parade dont vous remplissez les objectifs (et que vous ne possédez pas encore).

C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche. Répétez ces étapes jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué 3 tours.



4. Rentrer à la Maison

Quand tous les joueurs ont joué 3 tours, la manche prend fin. Récupérez vos 3 Copains et replacez-les sur votre plateau Maison.

5. Déplacer les jetons Soleil et Lune

Donnez le jeton Soleil **au joueur à votre droite**, afin que le joueur qui a joué en dernier lors de la manche précédente joue en premier lors de la manche à venir.

Déplacez le jeton Lune sur la case suivante pour indiquer que vous passez à la manche suivante.



Suivez à nouveau toutes les étapes précédentes à partir de l'étape 1. Répétez toutes les étapes dans l'ordre jusqu'à ce que vous ayez joué 4 manches, puis comptez les points pour savoir qui a gagné la partie (voir page 12).



PLACER DES COPAINS

Tous les joueurs peuvent placer un Copain sur une des 3 cases en haut du plateau, et ce même si d'autres Copains (appartenant au même joueur ou à un autre joueur) se trouvent déjà sur la case choisie. Placer un copain sur une de ces cases vous permet de prendre 1 ressource correspondante.

Il ne peut y avoir qu'un seul Copain à la fois sur chaque case spéciale Dé Ressources.

Lorsque vous placez un Copain sur une de ces cases, prenez les ressources et/ou points indiqués sur le dé de la case choisie. Vous trouvez toujours plus de ressources sur les dés Ressources que sur les autres cases du plateau, mais ce ne sont pas forcément les ressources dont vous avez besoin !

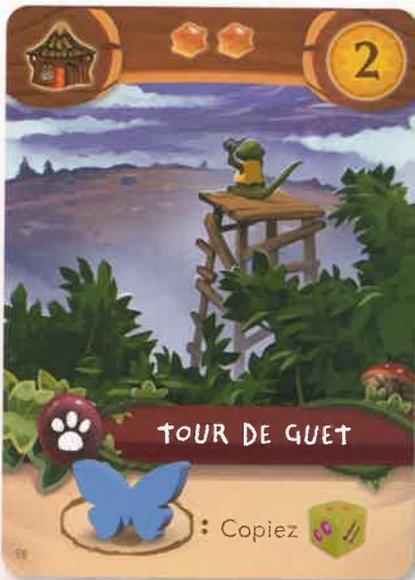
Vous pouvez placer un Copain sur une de vos cartes **Rouges** pour gagner les ressources ou effectuer l'action indiquée. Vous ne pouvez pas placer de Copain sur la carte **Rouge** d'un autre joueur.



Exemple : Placer un Copain sur la case de gauche vous permet de prendre 1 Résine.



Exemple : Placer un Copain sur cette case vous permet de prendre 1 jeton Point et 1 Ressource au choix (Résine, Brindille ou Baie). Comme votre Copain se trouve sur cette case, plus personne ne peut la visiter tant que tous les Copains ne sont pas rentrés à la maison à la fin de la manche.



Exemple : Placer un Copain sur la Tour de Guet vous permet de copier un des dés Ressources sur le plateau et de gagner les ressources indiquées par le dé, même si le Copain d'un autre joueur se trouve sur la case du dé.

Placer un Copain sur le Jardinier vous permet d'activer deux cartes Vertes différentes que vous possédez déjà.

JOUER DES CARTES

Lors de chaque tour, après avoir placé un Copain, vous pouvez jouer une des cartes face visible qui se trouve sous le plateau. Pour jouer une carte, vous devez en payer le coût en ressources indiqué au sommet de la carte. Défaussez les ressources payées dans les cageots à ressources. Après avoir payé le coût de la carte, placez-la face visible à côté de votre Maison. Piochez une nouvelle carte et placez-la sur le plateau pour remplacer celle que vous venez d'acheter.



Si cela vous aide, gardez les cartes Créature d'un côté de votre plateau Maison, et les cartes Lieu de l'autre côté du plateau pour savoir plus facilement quand vous remplissez les objectifs d'une Parade.



Les couleurs des cartes indiquent à quel(s) moment(s) elles s'activent. Lorsqu'une carte s'active, elle vous fait gagner les récompenses indiquées.

-  Les cartes **Vertes** s'activent une première fois lorsque vous les jouez, puis à nouveau au début de chaque nouvelle manche.
-  Les cartes **Bleues** s'activent après avoir joué une carte d'un certain type ou après avoir gagné une Parade, ou vous permettent de jouer une carte particulière en diminuant son coût en ressources.
-  Les cartes **Marrons** s'activent une seule fois, lorsque vous les jouez. Elles ne se réactivent plus après.
-  Les cartes **Rouges** s'activent lorsque vous placez un Copain dessus. Vous ne pouvez utiliser que les cartes Rouges que vous avez vous-même jouées.
-  Les cartes **Violettes** s'activent uniquement à la fin de la partie. Elles vous font gagner des jetons Point en fonction des autres cartes et Parades que vous possédez à la fin de la partie.

PARADES

Il y a 4 Parades que tous les joueurs cherchent à obtenir au cours de la partie. Dès que vous remplissez les conditions vous permettant d'obtenir une Parade, prenez la tuile Parade de ce type de plus haute valeur et placez-le dans votre zone de jeu. Vous ne pouvez obtenir qu'une tuile Parade de chaque type.



Le premier joueur qui possède 5 cartes Créature obtient la tuile valant 6 points. Le deuxième joueur qui possède 5 cartes Créature obtient la tuile valant 5 points, et ainsi de suite. Vous pouvez accomplir plusieurs Parades différentes en même temps.

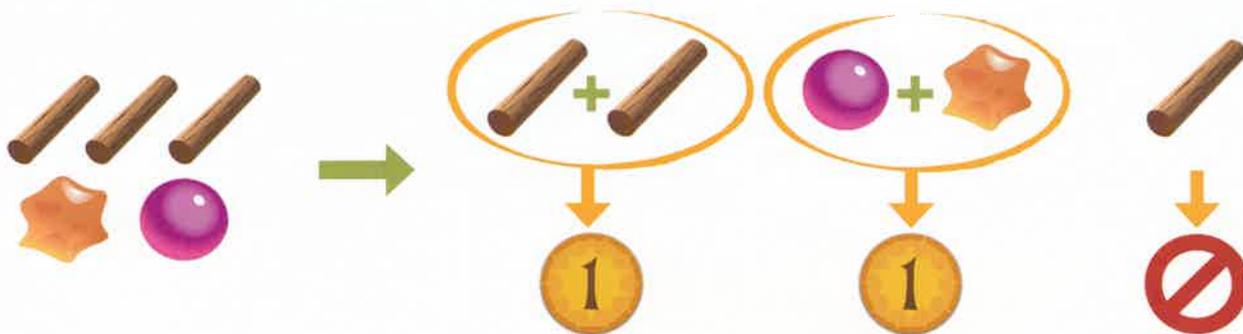
FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque le dernier joueur a fini son dernier tour de la manche 4.

Échanger des Ressources

Échangez les ressources qu'il vous reste en les défaussant dans les Cageots de Ressources en échange de jetons Point.

Chaque fois que vous défaussez 2 ressources (quelles qu'elles soient), vous obtenez 1 jeton Point.



Exemple : Il vous reste 5 ressources à la fin de la partie (3 brindilles, 1 résine et 1 baie). Vous pouvez échanger 2 brindilles contre un jeton Point, puis 1 baie et 1 résine contre un autre jeton Point. La dernière brindille qu'il vous reste ne peut pas être échangée contre des points.

Points Bonus Violets

À la fin de la partie, obtenez des jetons Point bonus pour chaque carte **Violette** que vous possédez. Les cartes vous indiquent combien de points vous gagnez. (Le Roi et l'Arbre Éternel ne vous font pas gagner de points bonus, mais ces 2 cartes valent plus de points que les autres.)



Exemple : À la fin de la partie, le Château vous permet de prendre 1 jeton Point par carte Verte dans votre zone de jeu.



Exemple : Le Roi ne vous permet pas d'obtenir de jetons Point bonus.



Comptez Vos Points

Additionnez tous les points de vos **cartes**, de vos **tuiles Parade** et de vos **jetons Point**. Le joueur avec le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de points sur ses cartes remporte la partie.



PARTIE SOLO

Dans une partie Solo de Mon P'tit Everdell, vous affrontez soit le Prince Pain d'Épices soit la Princesse Pervenche.

Mise en place

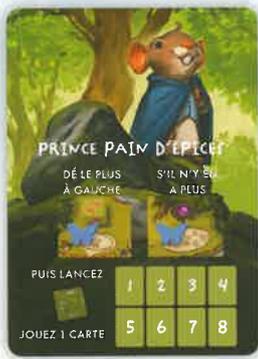
Mettez le jeu en place comme d'habitude, mais n'utilisez que 2 dés Ressources et ne prenez que les tuiles Parade valant 6 et 3 points. Choisissez si vous souhaitez affronter le Prince ou la Princesse, puis placez le côté de la carte Solo correspondant au personnage choisi, face visible sur la table. Donnez un plateau Maison, un groupe de Copains et le dé à 8 faces à votre adversaire royal.



Déroulement de la Partie

Vous êtes le premier joueur lors de toutes les manches. Jouez vos tours comme d'habitude, en plaçant un Copain, puis en jouant une carte si vous le souhaitez. Votre adversaire joue alors son tour comme indiqué sur les pages suivantes.

Le Prince et la Princesse ne prennent pas de ressources ni de jetons Point. Ils jouent toutes leurs cartes gratuitement et en jouent une lors de chaque tour. Votre adversaire aura donc 12 cartes à la fin de la partie. **Cependant, ils ne regardent s'ils peuvent obtenir une Parade qu'à la fin de chaque manche, et non après avoir joué une carte.**



Prince Pain d'Épices

Si un Lieu de dé Ressources est libre, le prince place un de ses Copains dessus. Si plusieurs de ces lieux sont libres, il place son Copain sur le lieu le plus à gauche. Si les deux lieux sont bloqués, il envoie son Copain prendre le goûter sur la case Baie.

Après avoir placé son Copain, lancez le dé à 8 faces pour savoir quelle carte le Prince joue (référez-vous au schéma). Placez la carte à côté de la Maison du Prince Pain d'Épices, puis remplacez la carte prise par une nouvelle carte de la pioche.

Princesse Pervenche

Lancez d'abord le dé à 8 faces pour savoir quelle carte la Princesse Pervenche joue (référez-vous au schéma). Placez la carte à côté de sa Maison. Ne remplacez pas la carte prise par une nouvelle carte de la pioche. Placez un des Copains de la Princesse là où se trouvait la carte. Cette carte ne sera pas remplacée avant la fin de la manche. Si le dé indique une case où se trouve déjà un des Copains de la Princesse, relancez-le.

À la fin de la manche, lorsque les Copains rentrent à la Maison, piochez 3 cartes pour remplir les cases vides.



Fin de Manche

À la fin de la manche (y compris à la fin de la dernière manche), vérifiez si votre adversaire possède les cartes nécessaires pour accomplir une des Parades. Si c'est le cas, placez la ou les tuile(s) correspondante(s) à côté de son plateau Maison.

Fin de la Partie

Comptez vos points et ceux de votre adversaire comme d'habitude. Votre adversaire n'a pas de ressources à échanger, mais peut tout de même obtenir des points bonus **Violets** si ses cartes le lui permettent. Si vous avez plus de points que lui, ou en cas d'égalité, vous remportez la partie !

Défis Supplémentaires

Pour compliquer un peu les parties Solo, n'hésitez pas à jouer avec une ou plusieurs des règles suivantes.

- Votre adversaire vérifie s'il peut obtenir une Parade après avoir joué une carte et non à la fin de la manche.
- Votre adversaire joue en premier lors de chaque manche.
- Votre adversaire commence la partie avec une carte Fort et une carte Capitaine.

Partie Multijoueur

Le Prince Pain d'Épices peut s'ajouter à une partie à plusieurs joueurs comprenant jusqu'à 3 joueurs humains. Jouez avec les mêmes règles que celles indiquées précédemment, mais utilisez autant de dés Ressources que de joueurs humains +1. En outre, le Premier Joueur est déterminé à l'aide du jeton Soleil, comme lors d'une partie classique. Le Prince Pain d'Épices obtiendra le jeton Soleil lorsque celui-ci arrivera devant la place autour de la table qui lui a été accordée.



CRÉDITS :

Auteurs : James & Clarissa A. Wilson

Illustrateur : Andrew Bosley

Illustrateurs additionnels : Jacqui Davis

Règles du jeu : Tim Schuetz

Mise en page et Relecture : Ian McCormack, Tim Schuetz, Sara Yarrington

Direction artistique : Jared Gannuscio

Production : Tim Schuetz

Producteur Exécutif et publication : Dan Yarrington

Traduction : Thaïs Aulnette

Merci à nos incroyables testeurs : Alayna B., Aniya B., Julianne Cameron, Ryan Cameron, Joelle Cathala, Christina Colantuoni, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Sean Johnson, Ian McCormack, Chris Mitchell, Andrew Osborne, Desiree Osborne, Jordana Osborne, Anna Papavasiliou, Peter Papavasiliou, Peter John Papavasiliou, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Becca Peterson, Lane Peterson, Bec Pouliot, Marissa Schuetz, Raelyn Schuetz, Tim Schuetz, Zoe Schuetz, Andrea Thomas, Caleb Wilson, Jeremiah Wilson, Josiah Wilson, Julianna Wilson, Noah Wilson, Olivia Wilson, Wesley Wilson, Dan Yarrington, Logan Yarrington, Malcolm Yarrington, Owen Yarrington, Sara Yarrington

© 2022 Tabletop Tycoon, Inc.

Pour en savoir plus sur nos jeux, demande à un adulte de t'ouvrir les pages internet
Starling.Games et **TabletopTycoon.com**



Starling Games appartient à
Tabletop Tycoon, Inc. 

Édition française par les
Éditions Matagot



**OYEZ, OYEZ ! LA PARADE EST
SUR LE POINT DE COMMENCER !
J'OFFRIRAI DES MILLIERS DE
POINTS DORÉS À LA CRÉATURE
QUI ME MONTRERA MES
SPECTACLES PRÉFÉRÉS !**

