

Everdell

Farshore

RÈGLES DU JEU

Table des matières

Introduction	2
Matériel	3
Aperçu	3
Mise en place	4
Comment jouer	6
Fin de la partie	11
Règles du jeu solo	12
Crédits	17
Journal d'expédition	19
Résumé des règles (<i>Farshore vs Everdell</i>)	20

Introduction

La Mer éternelle vous appelle...

La côte accidentée située au nord de la vallée d'Everdell est une terre qui regorge d'aventures, mais aussi de mystères. Les marins les plus courageux sont en quête d'îles pleines de richesses et de trésors. Les moines, d'une dévotion sans faille, passent leur temps à rédiger et traduire dans les abbayes et les scriptoriums. Le peuple travaille d'arrache-pied pour récolter des ressources et construire les villes au rythme du flux et du reflux des marées.

Voici le pays de Farshore.

Chaque saison, vous serez à la tête d'une équipe d'ouvriers chargée de bâtir une ville prospère et d'explorer l'océan envoûtant qui la borde. Planifiez vos actions avec soin afin de construire et de naviguer au mieux, car ce n'est qu'en vous adaptant aux vents du changement que vous l'emporterez.

Le vent souffle fort. Le soleil se lève. Il est l'heure de partir à l'aventure !

Légende

Gagner : prenez les ressources ou jetons Point indiqués dans la réserve générale.

Payer : placez les ressources indiquées de votre réserve dans la réserve générale.

Piocher : prenez la première carte de la pioche (sauf indication contraire) et ajoutez-la à votre main. Une icône de carte seule demande simplement de prendre une carte de la pioche.

Révéler : révéléz des cartes de la pioche pour que tous les joueurs puissent les voir.

Défausser : prenez une carte de votre main (sauf indication contraire) et mettez-la, face cachée, dans la pile de défausse.



Jeton Point



Bois flotté



Une ressource
(n'importe laquelle)



2 Points de
fin de partie



Algue



Rose des vents



Carte



Pierre marine



Tuile Carte



Navire



Champignon



Trésor

Les trésors ne sont pas des ressources. Lorsque vous devez dépenser une ressource de votre choix, vous pouvez payer un jeton Trésor à la place. Cependant, si un effet vous permet de gagner « une ressource », vous devez choisir une ressource parmi celles suivantes : bois flotté, algue, pierre marine et champignon. Vous ne pouvez pas prendre de trésor. Si vous gagnez plusieurs fois « une ressource », ces ressources peuvent être différentes ou du même type.



Matériel



1 plateau de jeu

Matériel du jeu solo



Aperçu

Dans *Farshore*, vous déployez des ouvriers à divers endroits sur le plateau afin de collecter des ressources, que vous utiliserez pour jouer des cartes face visible devant vous, formant ainsi votre propre ville côtière.

À chaque tour, vous n'effectuez qu'une seule des trois actions possibles :

- Placer un ouvrier
- Jouer une carte
- Se préparer pour la saison

Vous pouvez **placer un de vos ouvriers** sur un lieu du Rivage, une Île, les Quais, le Belvédère, les Dunes ou une carte Destination (rouge) à condition que ce lieu ne soit pas bloqué par un autre ouvrier. Récupérez immédiatement les ressources indiquées ou réalisez l'action inscrite.

Pour **jouer une carte**, vous devez payer le coût en ressources indiqué. Si c'est une Créature, vous pouvez, à la place, utiliser l'une de vos trois ancres. Les cartes peuvent être jouées soit à partir de votre main, soit à partir de la zone des cartes face visible sur le plateau appelée la Baie.

Si tous vos ouvriers sont déployés, vous pouvez **vous préparer pour la saison suivante** en récupérant tous vos ouvriers, en gagnant un nouvel ouvrier et en effectuant l'action décrite pour la saison suivante. Le dernier joueur à effectuer l'action Se préparer pour la saison enclenchera les Vents du changement, qui révéleront les conditions à remplir pour déplacer votre navire sur le plateau.

Un joueur a terminé lorsqu'il a joué au cours de la dernière saison (l'automne) et qu'il ne peut plus effectuer d'autres actions. Une fois que tous les joueurs ont terminé, le joueur qui possède le plus de points remporte la partie !

Mise en place



4^e joueur



1^{er} joueur

DUNES
Obtenez 1 dont vous remplissez les conditions.

QUAIS
Défaussez jusqu'à 3 pour gagner 1 par défausse.

BELVÈDÈRE
Défaussez n'importe quel nombre de , puis piochez jusqu'à la limite de votre main depuis la pioche ou la Baie.

BAIE

1^{er} joueur: 7 cards (x5), 8 red pig tokens, 9 anchor tokens.

2^e joueur: 7 cards (x6), 8 black dog tokens, 9 anchor tokens.

3^e joueur: 7 cards (x7), 8 white sheep tokens, 9 anchor tokens.

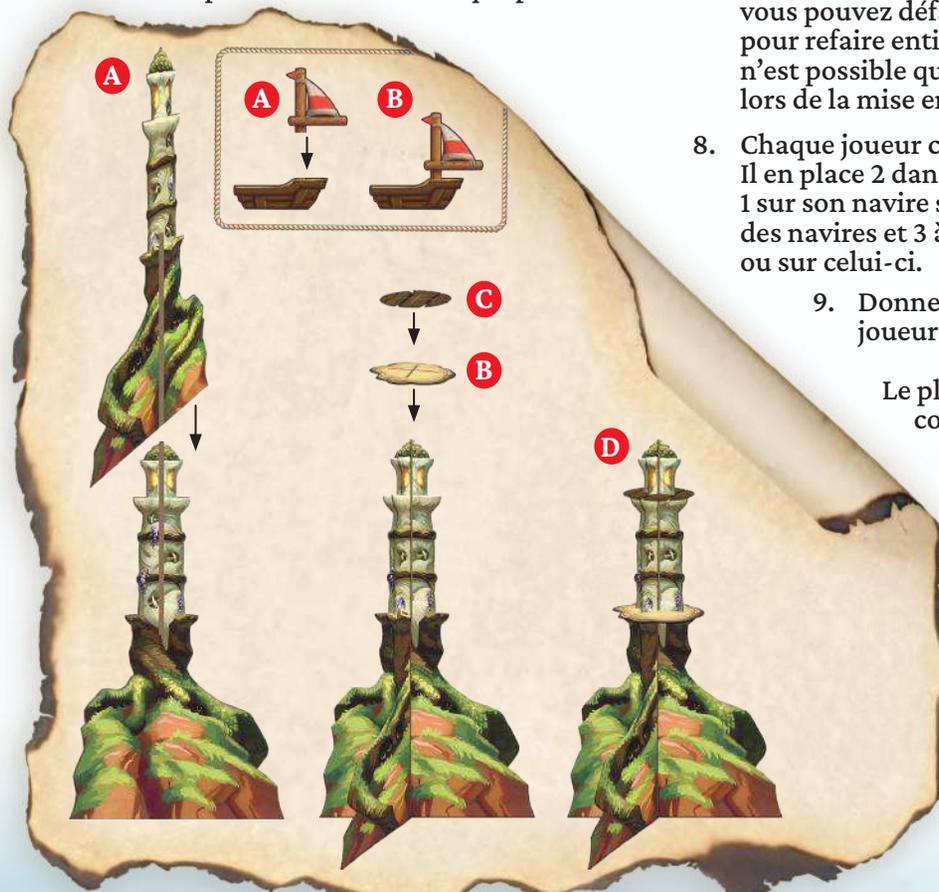
4^e joueur: 7 cards (x8), 8 yellow duck tokens, 9 anchor tokens.

1. Placez le plateau et le Phare au centre de la table. Placez les ressources aux endroits indiqués du Rivage. Placez les jetons Point et les jetons Trésor à côté du plateau.
2. Triez les tuiles Carte par type, puis empilez chaque type dans l'ordre croissant (avec la tuile Carte « 2 points » au-dessus). Placez chacune de ces 6 piles sur son emplacement respectif. À 2 joueurs, pour chaque pile, utilisez une tuile Carte « 2 points » et une seule « 1 point ». À 3 joueurs, pour chaque pile, utilisez une tuile Carte « 2 points », une seule « 1 point » et une « 0 point ». À 4 joueurs, pour chaque pile, utilisez les 4 tuiles Carte.
3. Mélangez les tuiles Île, face cachée, et piochez-en 1 par joueur. Placez les tuiles piochées, face visible, sur les lieux d'île du plateau. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.
4. Triez les tuiles Rose des vents en deux piles : « A » et « B ». Mélangez séparément ces piles, face cachée, et placez-les sur leur emplacement respectif du plateau, puis révélez la première tuile de chaque pile.

Il n'y a pas de limite à la quantité de ressources, de jetons Trésor et de jetons Point qu'un joueur peut avoir pendant la partie. Si l'une ou l'autre des ressources est épuisée, utilisez autre chose en remplacement.

5. Mélangez la pioche et placez 8 cartes, face visible, dans la Baie. Si certaines cartes sont en plusieurs exemplaires, empilez-les, puis remplissez les espaces disponibles de la Baie avec d'autres cartes. Placez la pioche, face cachée, sur la gauche du Phare.
6. La défausse, elle aussi face cachée, sera formée sur la droite du Phare.
7. Distribuez 5 cartes de la pioche au premier joueur, 6 au deuxième joueur, 7 au troisième joueur et 8 au quatrième joueur. Ne dévoilez pas votre main aux autres joueurs. Si elle ne vous convient pas, vous pouvez défausser toutes vos cartes pour refaire entièrement votre main. Ceci n'est possible qu'une fois et uniquement lors de la mise en place.
8. Chaque joueur choisit un type d'ouvrier. Il en place 2 dans sa zone de jeu, 1 sur son navire situé au départ de la piste des navires et 3 à côté du Phare ou sur celui-ci.
9. Donnez 3 jetons Ancre à chaque joueur.

Le plus mauvais perdant commence.



Comment jouer

À votre tour, vous devez effectuer l'une de ces actions :

- Placer un ouvrier
- Jouer une carte
- Se préparer pour la saison

Placer un ouvrier

Placez l'un de vos ouvriers sur une case du plateau qui comporte une empreinte de patte palmée et qui n'est pas bloquée, ou bien sur une des cartes  que vous avez jouée et qui n'est pas bloquée. Effectuez immédiatement l'action indiquée.

Rivage



Quatre lieux principaux sont disponibles sur le Rivage. Ceux-ci vous rapportent les ressources indiquées sur le plateau lorsque vous les visitez. Un seul ouvrier à la fois peut être présent sur ces lieux.

Îles



En général, les Îles offrent de meilleures récompenses. Un seul ouvrier à la fois peut s'y trouver. Vous ne pouvez les visiter que lorsque leur tuile Île est face visible. (Voir Marée haute, page 10.)

Quais



Le lieu des Quais peut comporter n'importe quel nombre d'ouvriers, d'un même joueur ou non. Ce lieu vous permet de défausser jusqu'à 3 cartes

de votre main pour gagner 1 ressource de votre choix par carte défaussée. Pour chaque carte, vous pouvez choisir une ressource différente.

Belvédère



Le lieu du Belvédère peut comporter n'importe quel nombre d'ouvriers, d'un même joueur ou non. Ce lieu vous permet de défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main, puis de piocher jusqu'à atteindre votre limite de cartes en main. Vous pouvez prendre ces cartes dans la pioche, dans la Baie ou dans les deux. Remplacez les cartes choisies dans la Baie **après** avoir fini de piocher vos cartes.

Cartes Destination



Vous pouvez visiter des cartes Destination  que vous avez jouées dans votre ville pour activer leur capacité. Une carte Destination ne peut comporter que 1 ouvrier maximum à la fois. Vous **ne pouvez pas** visiter les cartes Destination des villes adverses.

Dunes



Vous pouvez placer un ouvrier sur les Dunes pour obtenir une tuile Carte si vous possédez les types de cartes demandés dans votre ville. Pour ce faire, prenez la première tuile Carte de sa pile et placez-la près de votre ville.

Vous ne pouvez posséder qu'une seule tuile Carte de chaque type. Par exemple, si vous avez obtenu la tuile Carte «  », vous ne pouvez plus obtenir aucune tuile Carte «  ».



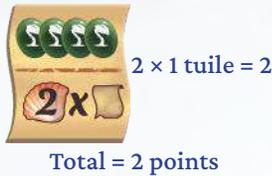
Pour obtenir cette tuile Carte, vous devez posséder au moins 4 cartes vertes dans votre ville.



Pour obtenir cette tuile Carte, vous devez posséder au moins une carte de chaque couleur dans votre ville.

Les tuiles Carte rapportent des points en fin de partie. Chacune vaut 0, 1 ou 2 points que vous multipliez par le nombre total de tuiles Carte que vous possédez, y compris cette même tuile.

Exemple 1



Exemple 3



Exemple 2



Jouer une carte

Votre action peut aussi être de jouer **une** carte. Pour ce faire, vous devez payer les ressources indiquées sur cette carte (à gauche de son nom). Ensuite, placez-la face visible devant vous. Les cartes jouées forment votre ville.

Les cartes peuvent être jouées soit à partir de votre main, soit à partir des 8 cartes face visible de la Baie. Si vous jouez une carte de la Baie, réapprovisionnez la Baie avec des cartes de la pioche à la fin de votre tour.



Ancre

Pour jouer une carte Créature, vous pouvez payer le coût requis en champignons. Vous pouvez également la jouer gratuitement en utilisant l'un de vos jetons Ancre. Pour ce faire, placez une ancre sur une Construction disponible de votre ville qui est de la même couleur que la Créature jouée. Vous ne pouvez pas placer qu'une seule ancre sur chaque Construction.

Si vous défaussez une carte de votre ville alors qu'elle comporte une ancre, vous ne récupérez pas votre ancre. Chaque joueur n'a que 3 ancres pour toute la partie, alors utilisez-les au bon moment !



Exemple : Vous pourriez jouer un Plongeur gratuitement en plaçant une ancre sur un Entrepôt de votre ville.

Timing

Lorsque vous jouez une carte, suivez ces étapes, quand c'est possible :

1. Utilisez **une seule** capacité « Lorsque vous jouez une carte » (vous ne pouvez pas combiner plusieurs capacités).
2. Payez des ressources et/ou jetons Trésor, ou bien utilisez un jeton Ancre.
3. Placez la carte que vous venez de jouer dans votre ville.
4. Si possible, résolvez l'effet de cette carte.
5. Résolvez les effets déclenchés par les autres cartes.
6. Déplacez votre navire si la carte correspond à une ou plusieurs tuiles Rose des vents, en gagnant des trésors si nécessaire.
7. Si la carte vient de la Baie, réapprovisionnez la Baie avec une carte de la pioche.

Règles supplémentaires

- Votre ville dispose d'un maximum de 15 cases pour y jouer des cartes. Chaque carte occupe 1 case, sauf indication contraire. Si votre ville est pleine, vous ne pouvez plus jouer de cartes, sauf si une carte indique qu'elle ne prend pas de place dans votre ville (Épave et Paria).
- Lorsque vous piochez, prenez toujours vos cartes dans la pioche, à moins qu'il soit mentionné de les prendre parmi les cartes de la Baie.
- Il y a une limite stricte de 8 cartes en main. Vous ne pouvez jamais dépasser ce nombre. Si vous devez piocher plus de cartes qu'il ne vous reste de place, ne piochez que jusqu'à compléter votre main. Ne piochez pas les cartes en trop.
- Lorsque vous donnez une carte à un adversaire, vous devez choisir un adversaire qui a de la place dans sa main. Si aucun joueur n'a de place dans sa main, défaussez cette carte (vous gagnez tout de même la récompense pour avoir donné votre carte).
- Chaque fois que vous défaussez une carte, défaussez-la depuis votre main, sauf indication contraire.
- Si certaines cartes sont en plusieurs exemplaires dans la Baie, empilez-les, puis remplissez les espaces libres avec d'autres cartes. Si vous jouez une carte d'une pile de ce type, les cartes restantes ne bougent pas.
- Si, à tout moment, vous devez prendre une carte de la Baie ou remplacer une carte de la Baie mais que la pioche ne contient plus de cartes, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. *Par exemple, s'il n'y a plus que 1 carte dans la pioche et que vous devez piocher 3 cartes, piochez d'abord la carte restante, puis mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Ensuite, piochez 2 autres cartes.*
- Si « pouvez » est indiqué, la capacité est facultative. Sinon, elle est obligatoire (mais utile).

Types de cartes et mots-clés

Chaque carte comporte deux mots-clés, un de chacune de ces paires :

- **Commune/Unique** : Dans votre ville, vous pouvez avoir plusieurs exemplaires d'une même carte Commune, mais vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire d'une carte Unique donnée.
- **Créature/Construction** : Pour jouer une Créature, il faut presque toujours des champignons. Vous pouvez aussi en jouer une gratuitement en utilisant un jeton Ancre (voir Ancres, page 7). Pour jouer une Construction, vous n'avez jamais besoin de champignons (vous pouvez tout de même en utiliser si une carte demande des ressources au choix).

Voici comment fonctionnent ces cartes :



Production : S'active immédiatement après avoir été jouée. S'active aussi pendant les actions Se préparer pour le printemps et pour l'automne.



Gouvernance : S'active comme indiqué sur la carte. Accorde un bonus lorsque vous jouez des cartes ou effectuez certaines actions. Lorsqu'une carte de cette couleur est jouée, elle ne peut pas se déclencher elle-même.



Voyage : S'active une seule fois, immédiatement après avoir été jouée.

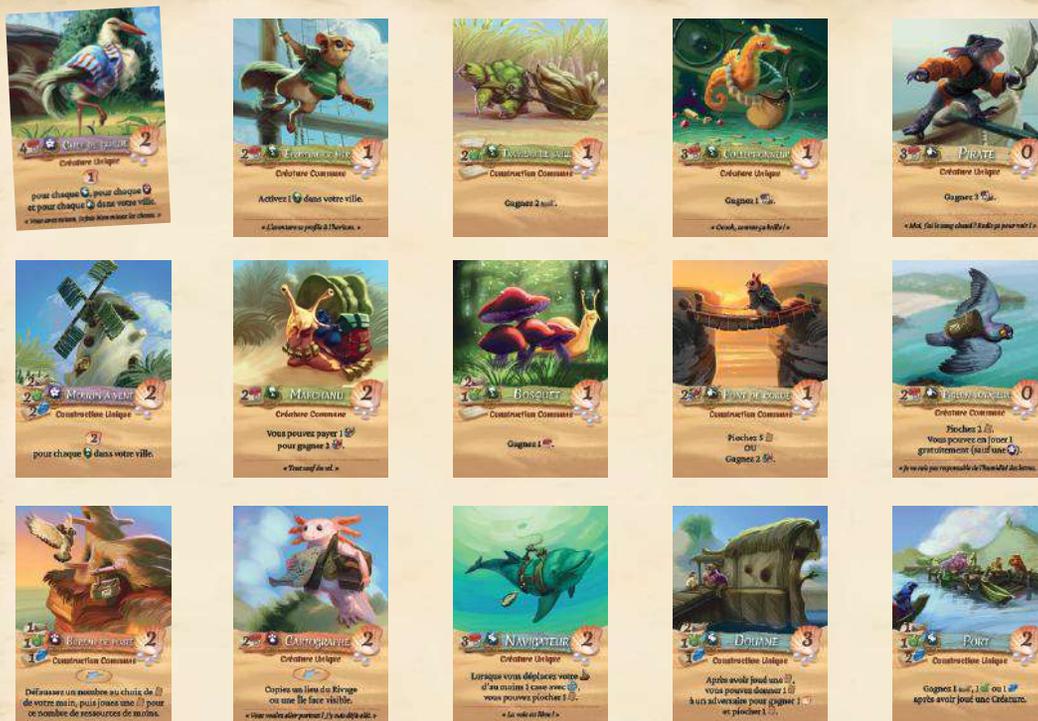


Destination : S'active en y plaçant un ouvrier si elle se trouve dans votre ville. Elle ne s'active pas après avoir été jouée.



Prospérité : À la fin de la partie, vaut les points indiqués ainsi que des points bonus selon différents aspects de votre ville, de votre navire, de vos tuiles Carte ou de vos trésors.





ICI, le Chef de guildes rapporte 2 points pour sa valeur de base, plus 8 points bonus (3 pour la couleur bleue, 2 pour la couleur rouge et 3 pour la couleur marron).

Déplacer son navire

Lorsque vous jouez une carte qui correspond à l'une des tuiles Rose des vents, faites avancer votre navire sur la case suivante de la piste. Si la carte jouée correspond aux deux tuiles Rose des vents, déplacez votre navire de 2 cases.



Les navires peuvent partager la même case, et ce, sans aucune incidence. Lorsque plusieurs navires sont côte à côte, utilisez votre mât ou une partie du navire convenue avec les autres joueurs pour repérer votre case.

D'autres effets permettent de déplacer votre navire, mais les capacités déclenchées par les déplacements dus aux tuiles Rose des vents ne sont pas déclenchées par les autres types de déplacements. Par exemple, le Navigateur ne s'active pas lorsque vous déplacez votre navire grâce au Voilier.

Chaque fois que vous atteignez ou dépassez une case qui présente une icône Trésor, peu importe la capacité qui a déplacé votre navire, prenez 1 jeton Trésor dans la réserve générale.

À tout moment, vous pouvez dépenser un jeton Trésor à la place de n'importe quelle ressource. Si vous ne le dépensez pas, il vaudra 2 points en fin de partie.

Le Galion donne également des points bonus pour chaque trésor non dépensé à la fin de la partie.

La case finale de votre navire définit le nombre de points que celui-ci rapporte en fin de partie. Déplacer votre navire ne rapporte pas de jetons Point.

Si votre navire atteint la case « 60 points », il ne pourra pas aller plus loin.



Se préparer pour la saison

Si vous avez placé tous vos ouvriers et que vous ne pouvez pas jouer une carte ou ne le souhaitez pas, alors vous devez vous préparer pour la saison suivante. Pour ce faire, récupérez tous vos ouvriers déployés, plus 1 nouvel ouvrier de la zone de la saison suivante. Gagnez le bonus de la nouvelle saison. Après cela, votre tour est terminé et la partie se poursuit avec le joueur suivant.

La partie commence en hiver, la première saison pour laquelle vous vous préparez est donc le printemps. L'automne est la dernière saison pour laquelle vous vous préparez.

Important : les joueurs n'ont pas besoin d'effectuer l'action Se préparer pour la saison en même temps. Si vous choisissez d'effectuer cette action, seul vous l'effectuez. Les autres joueurs continuent à jouer normalement.

Printemps : gagnez 1 nouvel ouvrier et activez toutes les cartes Production (vertes) de votre ville dans l'ordre de votre choix.



Vents du changement



Si vous êtes le dernier joueur à vous préparer pour le printemps, prenez la première tuile Rose des vents de chacune des piles et placez ces deux tuiles sous leur pile. Ensuite, révélez une nouvelle tuile de chaque pile.

Été : gagnez 1 nouvel ouvrier et prenez 2 cartes de la Baie, si possible. Réapprovisionnez la Baie après avoir pris vos 2 cartes.



Marée haute

Si vous êtes le dernier joueur à vous préparer pour l'été, appliquez l'effet Marée haute en retournant 2 tuiles Île de votre choix. Les Îles retournées ne peuvent plus être visitées jusqu'à la fin de la partie. Ne déplacez pas les ouvriers déployés sur ces Îles (leur propriétaire les récupèrera normalement en se préparant pour la saison suivante).

Si vous êtes le dernier joueur à vous préparer pour l'été, appliquez également l'effet Vents du changement décrit ci-dessus.

Automne : gagnez 1 nouvel ouvrier, prenez 2 cartes de la pioche et/ou de la Baie et activez toutes les cartes Production (vertes) de votre ville. Ces actions sont possibles dans l'ordre de votre choix. Réapprovisionnez la Baie après avoir pris toutes vos cartes.



Si vous êtes le dernier joueur à vous préparer pour l'automne, appliquez également l'effet Vents du changement décrit ci-dessus.



Fin de la partie

Lorsque vous avez atteint la fin de l'automne et que vous ne pouvez plus (ou ne souhaitez plus) réaliser d'actions, vous avez terminé la partie et vous devez passer votre tour. Si un joueur a passé, il ne peut recevoir aucune carte ou ressource. Ses ouvriers restent sur le plateau et continuent de bloquer leur lieu. Si des cartes ou des ressources doivent être données à un joueur et que tous les autres joueurs ont passé, défausez-les à la place. Un joueur qui a passé ne peut plus jouer.

Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à avoir tous passé. Chaque joueur peut ensuite compter ses points. N'oubliez pas de compter les valeurs inscrites sur les cartes de votre ville, les points bonus des cartes Prospérité (violette), les jetons Point, les jetons Trésor, les tuiles Carte et la case finale de votre navire. Le joueur qui possède le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a déplacé son navire le plus loin l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité sont départagés selon (dans l'ordre) : le plus grand nombre de tuiles Carte, de trésors, puis de ressources restantes. Si l'égalité persiste encore, les joueurs partagent cette victoire exceptionnelle !



Astuce : Pour compter les points des tuiles Carte, additionnez les icônes de jeton Point de vos tuiles, puis multipliez ce résultat par le nombre de tuiles en votre possession. Si vous avez 6 tuiles dont les valeurs sont 2, 2, 1, 1, 1 et 0 : $7 \times 6 = 42$ points. Si vous n'aviez pas pris la tuile « 0 », vous n'auriez eu que $7 \times 5 = 35$ points.

*Je chanterai les ciens que tu as façonnés
J'élèverai ma voix comme se lève le soleil*

*Les étoiles, dans la nuit, que tu as parsemées
Ces guides sur terre et mer,
sans quelconque sommeil*

*Sois mon ancre, mais sois aussi mon vent
Car tu me permets d'aller de l'avant.*

Règles du jeu solo

La légende du trésor perdu de Bonnie Pince de Feu circule dans les échoppes et demeures de Farshore depuis de nombreuses saisons. Aurez-vous le courage de mettre à l'épreuve vos talents de navigation face à l'avidé Capitaine Bonnie Pince de Feu et à son équipage impitoyable ? Ne vous laissez pas bernier par son charme : elle est capable de vous complimenter, puis de vous abandonner sur une petite île, à marée haute, quelques minutes plus tard.



Mise en place

- Choisissez une couleur pour la Capitaine Bonnie (sachez qu'elle préfère le rouge). Placez ses deux aides de jeu ainsi que la carte Plan à un endroit de la table pour désigner l'emplacement de sa ville.
- Choisissez un niveau de difficulté pour cette partie. Marquez le niveau choisi en y plaçant un jeton Ancre.
- Mélangez les marqueurs de couleur, face cachée, et placez-en un sur chaque case de la ligne du bas de la carte Plan. Ensuite, retournez les marqueurs, puis déplacez le marqueur violet sur le 2 et les marqueurs rouge, bleu et marron sur le 3. Laissez le marqueur vert à sa place (sur le 4).
- Mélangez les cartes Trajet, puis placez-les, face cachée, à côté de la ville de Bonnie.



La mise en place est celle de base (voir page 4), sauf pour les modifications suivantes :

Étape 2 : Bonnie compte pour un joueur lors de la mise en place des tuiles Carte.

Étape 3 : Ne comptez que les joueurs humains pour les tuiles Île.

Étape 7 : Bonnie joue toujours la dernière, mais elle ne commence qu'avec une main (enfin, une pince) de 2 cartes face cachée.

Étape 8 : Bonnie met en place ses ouvriers normalement (2 dans sa zone de jeu, 3 près du Phare et 1 sur un navire).

Étape 9 : Bonnie ne possède aucun jeton Ancre (sauf celui placé sur le niveau de difficulté, mais elle ne s'en sert pas).

En solo, c'est vous qui commencez la partie.

Parties à plusieurs joueurs

La Capitaine Bonnie peut aussi affronter 2 ou 3 adversaires.

Elle joue toujours la dernière.
Elle ne se prépare pour la saison suivante que lorsque tous les joueurs humains l'ont fait.

Les autres règles du jeu solo ne changent pas.

Niveaux de difficulté

1. **Blême** : déplacez le navire de la Capitaine Bonnie de 1 case par rose des vents.
2. **Brave** : déplacez-le de 2 cases par rose des vents.
3. **Brillante** : déplacez-le de 2 cases par rose des vents ; le **premier** effet Météo s'applique aux joueurs humains.
4. **Brutale** : déplacez-le de 2 cases par rose des vents ; les **deux** effets Météo s'appliquent aux joueurs humains.

Cartes Météo

Si vous avez choisi le niveau 3 ou 4, utilisez les cartes Météo.

Mélangez ces cartes et faites-en une pile face cachée de 4 cartes. Rangez les cartes en trop dans la boîte. Révélez 1 carte Météo au début de la partie, puis remplacez-la par une autre carte à chaque fois qu'un joueur change les tuiles Rose des vents.

Les cartes Météo affectent tous les joueurs humains. **Elles n'affectent pas la Capitaine Bonnie.** Appliquez soit l'effet du haut, soit les deux, selon le niveau de difficulté choisi. Si vous n'appliquez que l'effet du haut, vous pouvez cacher le bas de la carte sous Bonnie.

Pour des parties plus difficiles et moins prévisibles, vous pouvez utiliser les cartes Météo même sans la Capitaine Bonnie, mais tous les joueurs doivent déjà bien connaître le jeu.



Contrat officiel

En signant ce contrat, vous, membre éminent du prestigieux équipage de la Capitaine Bonnie Pince de Feu, acceptez :

1. De ne jamais vous plaindre des rations quotidiennes qui vous sont accordées (ne faites pas la fine bouche).
2. D'avoir une résistance à toute épreuve : dangers, terreur, maladie, famine, mort et autres tracasseries (ne soyez pas une poule mouillée).
3. De garder pour vous les techniques de combat de l'équipage, les emplacements de nos trésors, les blagues, les noms de code, les mots de passe, les termes dudit contrat ainsi que les autres secrets non mentionnés (ne soyez pas une pipelette).
4. De maintenir un niveau d'hygiène olfactivement supportable (lavez-vous, par pitié).
5. D'agir comme une créature de haut rang, tout en restant suffisamment intimidante pour être appelée « terreur des mers » (soyez sympa, mais pas trop).

En acceptant les termes susmentionnés (et tout ce que son estimée Capitaine Bonnie Pince de Feu se peut de décider), vous avez droit à une part équitable* des récompenses et trésors obtenus par l'équipage.

(griffer ici)
Capitaine Bonnie Pince de Feu

*part équitable : dont le pourcentage est susceptible d'être modifié sans préavis écrit (ne venez pas vous plaindre).

Déroulement du jeu

La Capitaine Bonnie et vous jouez l'un après l'autre (alternez normalement avec plusieurs joueurs).

Bonnie prend tous les trésors qu'elle trouve, mais sans faire trop d'efforts. Elle prend tous les jetons Trésor qu'elle gagne en déplaçant son navire, comme dans les règles de base.

Elle ignore les ressources : elle ne les gagne pas, mais elle n'en a pas besoin pour jouer des cartes. De plus, **elle ignore le texte des cartes, et sa ville ainsi que sa main ne sont pas limitées** en nombre de cartes.

Si vous deviez donner une carte à Bonnie (grâce à la Douane), défaussez-la à la place (vous gagnez tout de même la récompense).

Placer les ouvriers de Bonnie

À son tour, les trois premières saisons, si elle a un ou plusieurs ouvriers disponibles, Bonnie révèle la première carte Trajet de son paquet et place l'un de ses ouvriers sur le lieu du haut de la carte. Si un ouvrier y est déjà présent, Bonnie tente de le placer sur le lieu du milieu de la carte. Si ce lieu est également occupé, Bonnie a toujours la possibilité de placer son ouvrier sur le dernier lieu : les Quais ou le Belvédère.

Exemples d'icônes :



Placez son ouvrier sur le lieu du Rivage qui rapporte 3 bois flottés.



Placez son ouvrier sur l'île disponible la plus à gauche.



Placez son ouvrier sur une carte rouge de sa ville, puis jouez 1 carte de sa main.



Placez son ouvrier sur les Quais, puis déplacez son navire de 2 cases.



Placez son ouvrier sur le Belvédère, puis Bonnie prend 1 carte violette de la Baie, défausse toutes les cartes vertes de la Baie, puis gagne 1 trésor.

Lorsqu'elle place un ouvrier sur l'une de ses cartes rouges, au lieu d'activer sa carte, elle effectue l'action indiquée sur la carte Trajet : gagner un ou des trésors, déplacer son navire ou jouer une carte. Pour jouer une carte, elle utilise une carte de sa main, si possible. Sinon, elle en utilise une de la Baie en suivant les règles de la page 15.

Lorsqu'elle place un ouvrier sur les Quais, elle déplace une ou deux fois son navire, comme indiqué sur sa carte Trajet. Elle gagne 1 trésor lorsque son navire atteint ou dépasse une icône Trésor, comme dans le jeu de base.

Lorsqu'elle place un ouvrier sur le Belvédère, elle prend, si possible, 1 carte violette de la Baie et la place dans sa main face cachée, défausse toutes les cartes de la couleur indiquée de la Baie, puis gagne 1 trésor. Ensuite, réapprovisionnez la Baie.



Jouer des cartes (préparer le plan)

Durant les trois premières saisons, si la Capitaine Bonnie n'a plus d'ouvriers à placer pendant son tour, elle joue une carte à la place.

Chaque fois que Bonnie joue une carte durant les 2 premières saisons (hiver et printemps), déplacez de 1 case sur la carte Plan le marqueur qui correspond à la couleur jouée. Si elle joue une carte qui correspond à un marqueur présent sur la case 1, déplacez ce marqueur au-dessus de la carte Plan. Si elle joue une carte et que le marqueur correspondant est déjà au-dessus de la carte Plan, ce marqueur ne bouge pas.



Si la carte qu'elle joue correspond à une tuile Rose des vents (lors de n'importe quelle saison), déplacez son navire selon votre niveau de difficulté pour chaque tuile qui correspond. Comme dans les règles de base, elle gagne 1 jeton Trésor pour chaque icône Trésor qu'elle atteint ou dépasse avec son navire.

Jouer depuis la main de Bonnie

Si la Capitaine Bonnie a des cartes en main, elle les joue en priorité avant de jouer celles de la Baie. **Mélangez** sa main (face cachée) si vous ne l'aviez pas mélangée depuis qu'elle a gagné sa dernière carte. Ensuite, elle joue 1 carte dans sa ville. Elle ne paie pas son coût et ignore ce qui est inscrit sur cette carte.

Jouer depuis la Baie (suivre le plan)

Si sa main est vide, la Capitaine Bonnie joue une carte de la Baie à la place. Utilisez la carte Plan pour connaître la carte à jouer : Bonnie choisit celle qui correspond au marqueur de couleur le plus haut. En cas d'égalité, elle choisit la couleur à égalité la plus à gauche. Lorsqu'elle joue depuis la Baie, ajustez la position des marqueurs de couleur normalement. Lorsqu'un marqueur est déplacé au-dessus de la carte Plan, Bonnie ignore ensuite cette couleur lorsqu'elle joue depuis la Baie.

Si plusieurs cartes de cette couleur sont disponibles dans la Baie, Bonnie joue la première carte disponible de gauche à droite, puis de haut en bas. Si aucune carte de cette couleur n'est disponible, regardez si une carte est disponible dans la couleur à égalité suivante ou dans la couleur suivante la plus haute, en suivant les mêmes règles. Passez à la couleur suivante si besoin. Si aucune carte n'est disponible dans la Baie, elle joue la première carte de la pioche.

Remarque : la carte Plan n'a pas d'effet sur l'action de placement Belvédère de Bonnie. Cette dernière pioche toujours une carte violette s'il y en a une de disponible.



Dans cet exemple, si possible, elle joue une carte violette de la Baie. S'il n'y en a pas de disponible, elle joue une carte rouge. S'il n'y en a pas de disponible non plus, elle joue une carte bleue, ou une marron si non disponible également.

Bonnie continue de jouer des cartes de cette façon jusqu'à ce que le dernier joueur humain se prépare pour la saison.



Rappel : Les égalités sont départagées de gauche à droite, puis de haut en bas.

Se préparer pour la saison

La Capitaine Bonnie se prépare pour la saison lors de son tour juste après votre action **Se préparer pour la saison**. (Si la partie compte plusieurs joueurs humains, elle le fait juste après l'action **Se préparer pour la saison** du dernier joueur. Ce dernier joueur applique les effets **Vents du changement** et **Marée haute**.)

Bonnie récupère les ouvriers qu'elle a placés, plus un nouvel ouvrier, puis suit ces étapes pour chaque saison :



Printemps : elle obtient toutes les tuiles Carte dont elle remplit les conditions. Elle prend 4 cartes de la pioche en main. Ne les révéléz pas.



Été : elle obtient toutes les tuiles Carte dont elle remplit les conditions. Elle pioche 6 cartes de la Baie en suivant la carte Plan pour connaître les cartes à piocher (voir **Suivre le plan**, page 15, mais vous déterminez les cartes à piocher et non à jouer). Avant de piocher une autre carte, ajustez la position des marqueurs présents sur la carte Plan pour chaque carte piochée. Réapprovisionnez la Baie seulement après avoir pioché toutes les cartes.



Automne : elle obtient toutes les tuiles Carte dont elle remplit les conditions. Elle pioche 3 cartes de la Baie en suivant la carte Plan pour connaître les cartes à piocher (voir ci-dessus). Avant de piocher une autre carte, ajustez la position des marqueurs présents sur la carte Plan pour chaque carte piochée. Réapprovisionnez la Baie seulement après avoir pioché toutes les cartes.

Actions d'automne de Bonnie

En automne, la Capitaine Bonnie joue différemment. Lors de son tour, elle joue 1 carte de sa main (mélangez sa main si vous ne l'aviez pas mélangée depuis qu'elle a gagné sa dernière carte). Ensuite, si elle remplit les conditions d'une tuile Carte qu'elle n'a pas encore obtenue, elle l'obtient immédiatement en y plaçant 1 de ses ouvriers lors du même tour.

Lorsqu'elle n'a plus de cartes en main, si elle possède encore des ouvriers, révéléz une nouvelle carte **Trajet** et placez un ouvrier sur le lieu indiqué **en bas** de cette carte, puis activez-le comme indiqué. Si le **Belvédère** est révélé et qu'une carte violette est disponible, Bonnie la joue immédiatement au lieu de la prendre en main.

En automne, Bonnie passe son tour après avoir joué toutes ses cartes en main et placé tous ses ouvriers.

Fin de la partie

En automne, la Capitaine Bonnie finit son dernier tour selon ses propres conditions, que le ou les joueurs aient passé ou non (ceux-ci continuent de jouer jusqu'à avoir passé). Elle passe son tour après avoir joué toutes ses cartes en main et placé tous ses ouvriers.

Pour connaître le score de la Capitaine Bonnie :

- Les tuiles Carte, les jetons Trésor et la case finale de son navire rapportent des points normalement.
- Les cartes vertes, bleues, marron et rouges de sa ville rapportent 2 points chacune. (Ignorez les valeurs indiquées sur ces cartes.)
- Les cartes violettes de sa ville rapportent 6 points chacune. (Ignorez le texte et les valeurs indiquées sur ces cartes.)

Crédits

Auteurs : James et Clarissa A. Wilson

Développement : Ian McCormack, Chrissy Peske, Tom Peske et Tim Schuetz

Auteurs du jeu solo : Chrissy Peske et Tom Peske

Développement du jeu solo : Alex Peske, Amy Peske, Clarissa Wilson et James Wilson

Règles : Tim Schuetz

Mise en page et relecture : Chrissy Peske

Illustrations : Jacqui Davis

Graphismes : Enggar Adirasa et Tristan Collins

Conception 3D : Andrew Martin et Mühlenkind Kreativagentur

Direction artistique : Tim Schuetz, James Wilson, Clarissa Wilson et Dan Yarrington

Production : Dawson Ellis

Producteur : Tim Schuetz

Production exécutive et édition : Dan Yarrington

Traduction : Quentin Hanot

Merci à nos fantastiques testeuses et testeurs : Christina Bishop, Joëlle Cathala, Dawson Ellis, Joe Lattner, Chris Mitchell, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Bec Pouliot, Sean Johnson et Andrea Thomas

Copyright 2023 par Tabletop Tycoon, Inc.
Première édition de Farshore.
Pour plus d'informations concernant nos jeux, rendez-vous sur Starling.Games et sur TabletopTycoon.com.



Starling Games
est une marque
déposée de
Tabletop Tycoon



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

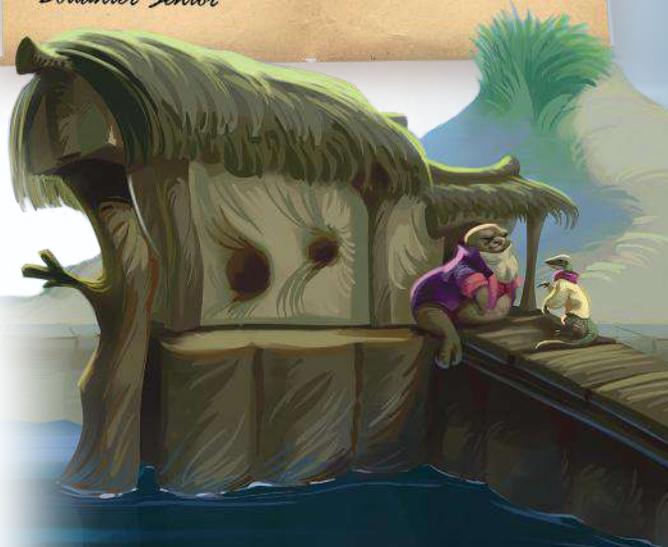
Très cher Gouverneur Marrecareux,

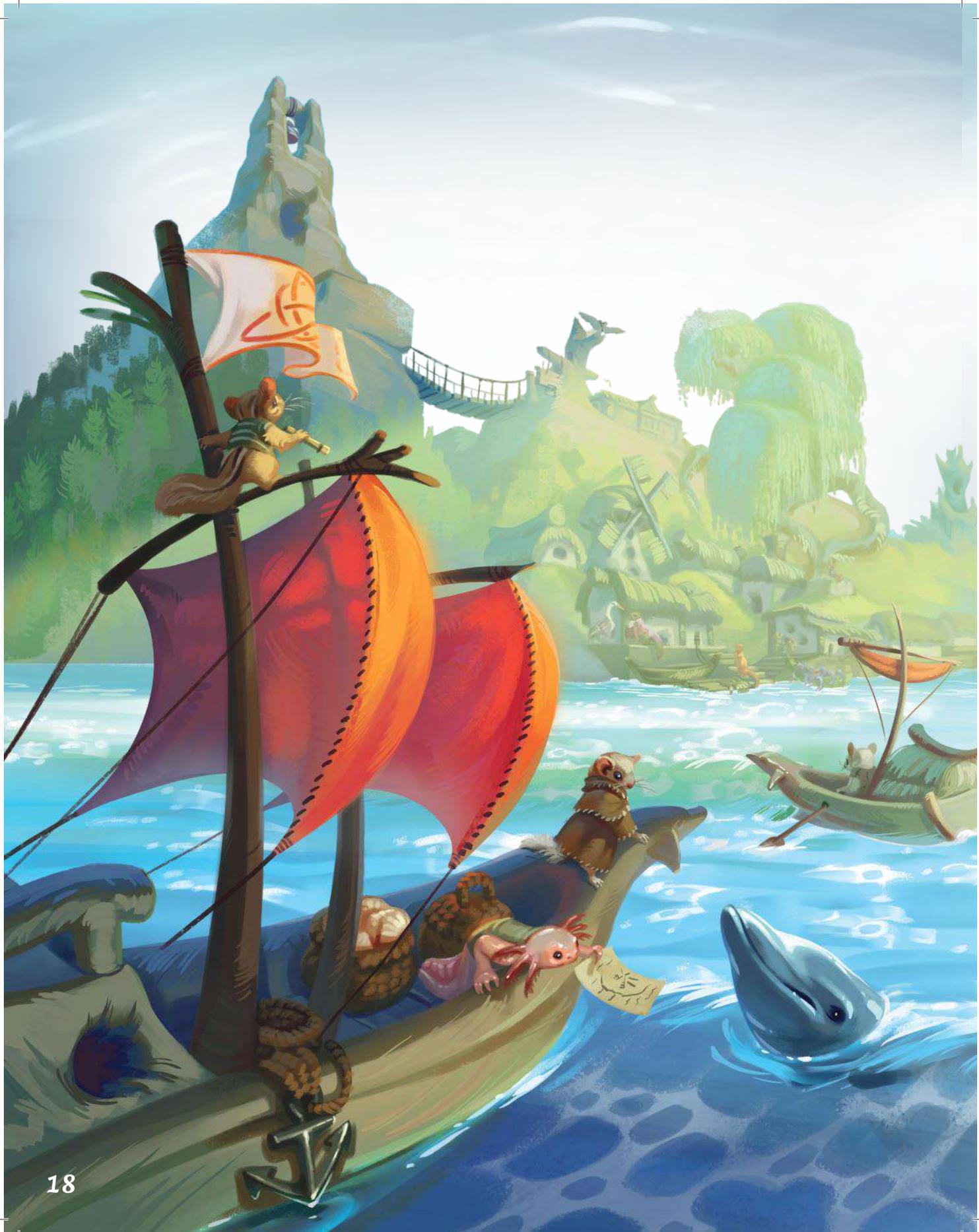
Vous trouverez ci-joint mon rapport mensuel concernant les entrées et sorties, ainsi que le bilan financier que j'ai lu, relu et rere lu.

Pas grand-chose à signaler, si ce n'est que le sculpteur que vous avez engagé pour concevoir la fresque historique exige des échafaudages plus grands, faute de quoi il ne pourra pas réaliser le relief. Je lui ai fait savoir qu'il devrait vous en parler et que, à mon avis, il devrait se contenter de ce qu'il a et qu'il ferait mieux de passer plus de temps avec le burin et moins avec la chope.

Bien sûr, je suis convaincu que vous saurez régler cette affaire, et en temps voulu, si j'ose dire, avant la grande inauguration qui aura lieu dans moins de deux semaines, quoique je n'aie sûrement pas besoin de vous le rappeler étant donné que c'est vous qui avez eu cette idée, une idée par ailleurs brillante, mais il faut faire le nécessaire, je pense que vous en conviendrez.

Ponctuellement vôtre,
Monsieur Simins Melerin
Donanier Senior







Le pays de Farshore est un endroit fantastique, quoique sauvage, dominé par la Mer éternelle qui frappe inlassablement les côtes rocheuses de cette région. L'océan vert jade scintille sous le ciel d'azur parsemé de quelques nuages blancs ou gris. De faibles rayons de soleil percent les cieux, illuminant falaises escarpées et collines verdoyantes. L'on sent sans cesse l'odeur de l'océan, mais aussi celle de la flore qui prospère grâce aux précipitations abondantes et au climat tempéré.

Le peuple de ce pays est aussi robuste que le paysage que je décris ici. Toujours en quête d'aventure, mais aussi toujours prêt à se réchauffer à l'auberge du coin pour partager ses récits de voyages extraordinaires et de trésors légendaires. Nombre de ces habitants gagnent leur vie en récoltant les produits que leur offre la mer ou en s'occupant des touristes, qui sont d'ailleurs en constante augmentation. D'autres sont liés à la terre depuis des générations. Ils ont appris à survivre grâce à une agriculture ingénieuse, mais aussi en allant cueillir différentes espèces de baies et de champignons.

La navigation, cependant, fait l'unanimité chez ces créatures. Des centaines de navires de toutes tailles sont nichés dans les ports ou, bien souvent, au milieu des vagues, leurs voiles hissées et gonflées

par le vent. Les chalutiers ramassent divers produits, comme des algues et des pierres marines, pour les utiliser dans la construction. D'autres sont des explorateurs qui parcourent les îles inexplorées pour trouver des trésors. Certains sont des pirates, une minorité d'habitants qui se heurtent de temps à autre au reste du pays, mais ils se font bien souvent discrets, car le peuple, ici, sait se battre. D'autres encore prennent la mer uniquement pour sentir le vent dans leurs moustaches.

Il existe également un discret sentiment de nostalgie et de vénération. C'est ce qui explique peut-être le nombre surprenant de monastères construits le long de la mer, sur les falaises. L'on raconte que de nombreux manuscrits enluminés d'une grande importance ont été rédigés dans les salles de pierre de ces demeures sacrées. Il suffit de contempler l'aube ou le crépuscule face à l'océan pour comprendre comment les moines parviennent à trouver une telle inspiration dans ce paysage mystique.

Farshore est un pays fascinant, riche d'aventures et de légendes, qui attire audacieux et rêveurs. Puisse-t-il continuer ainsi aussi longtemps que les vagues de la grande Mer éternelle se dresseront et s'écraseront contre ses rivages majestueux.

Extrait du journal d'expédition
de Miral Veilleur, fille du grand
explorateur Rim Veilleur

Résumé des règles (Farshore vs Everdell)

Farshore garde globalement les mêmes mécaniques que le jeu *Everdell*, mais il se distingue dans de nombreux aspects que vous pourrez découvrir au cours de vos parties :

- Mise en place : seulement 1 ouvrier par joueur en automne. Chaque joueur place 1 ouvrier dans son navire, qui commence au départ de la piste des navires.
- Les cartes en plusieurs exemplaires dans la Baie sont empilées afin d'avoir toujours accès à 8 cartes différentes.
- La pioche comporte des capacités inédites ainsi que d'anciennes capacités modifiées.
- Votre navire avance lorsque vous jouez des cartes qui correspondent aux tuiles Rose des vents, mais aussi grâce aux capacités de vos cartes. Il permet de marquer beaucoup de points en fin de partie.
- Vous pouvez utiliser des jetons Trésor pour remplacer les ressources demandées. Ces jetons rapportent également des points en fin de partie.
- Les Événements sont remplacés par les tuiles Carte. Ne négligez pas ces tuiles, car elles rapportent une grande quantité de points si vous les cumulez. (Un joueur qui récupère les meilleures tuiles Carte peut, en théorie, gagner 72 points rien qu'avec ces tuiles.)
- Les jetons Occupé sont remplacés par les jetons Ancre. Vous pouvez placer ce type de jeton sur une Construction qui ne comporte pas d'ancre afin de jouer gratuitement une Créature de la couleur correspondante. Chaque joueur ne peut utiliser que 3 jetons Ancre au maximum pendant toute la partie.
- Les cartes rouges ne comportent plus de lieu « ouvert ». Vous ne pouvez visiter que les lieux des cartes rouges présentes dans votre propre ville.
- En général, les ressources sont légèrement plus compliquées à obtenir. Cependant, les cartes peuvent être obtenues plus facilement et sont plus souvent utilisées tout au long de la partie.
- Le dernier joueur qui se prépare pour chaque saison doit effectuer certaines étapes pour changer l'état du jeu (remplacer les tuiles Rose des vents à chaque saison et retourner deux tuiles Île en été).



STARLING
GAMES



MATAGOT