

*Everdell*  
**NEWLEAF**

RÈGLES DU JEU

# APERÇU

De nouvelles créatures arrivent chaque jour à la gare de Newleaf, la tête remplie d'idées novatrices ! En tant que première ville officielle d'Everdell, Newleaf est une destination très attrayante qui ne manque pas de lieux à explorer. Attirez les visiteurs en quête de découverte dans votre ville, gérez vos réservations, voyagez plus loin avec les billets de train et construisez la ville la plus prospère jamais connue à Everdell.

L'extension *Newleaf* vous propose d'ajouter 59 nouvelles cartes Créature et Construction à la pioche principale afin de multiplier les combinaisons possibles et de diversifier vos choix stratégiques. Ces cartes utilisent des jetons Occupé dorés et peuvent se combiner aux cartes du jeu de base pour des effets encore plus puissants. Découvrez de nouvelles façons de marquer des points grâce aux cartes Visiteur et utilisez les billets et les jetons Réservation à bon escient.

Préparez-vous à vivre une partie d'Everdell pleine de surprises et de rebondissements.

Bienvenue à *Newleaf*!



## CRÉDITS :

**Auteur :** James A. Wilson

**Développement :** Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

**Illustrateur :** Andrew Bosley

**Illustrateurs additionnels :** Naomi Robinson, Natalie Johnson

**Direction artistique :** Natalie Johnson, Jared Gannuscio

**Règles du jeu :** Petra Schlunk

**Traduction FR :** Thaïs Aulnette

**Mise en page des règles :** Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr


**Production :** Tim Schuetz

**Producteur :** Skye Walker

**Producteur Exécutif et publication :** Dan Yarrington

**Testeurs :** Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Joshua and Lee Boruch, Joëlle Cathala, Jennifer Dingman, Danielle Dolloff, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Jean-François Knebel, Cory Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu, Carlos Lopez, Katherine Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, Nassouh Toutoungi, Damien Vocanson, Stéphanie Vocanson-Manzi, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams



Starling Games appartient à  
Tabletop Tycoon, Inc. 



Version française par les Éditions Matagot.

Un merci tout particulier à Jérémy Demanget et Guillaume Quelo pour leur relecture minutieuse.

# CONTENU



32 CARTES VISITEUR



3 CARTES FORÊT



59 CARTES CRÉATURE ET CONSTRUCTION



9 CARTES ÉVÈNEMENT SPÉCIAL



18 TUILES WAGON



1 SAC GARE DE NEWLEAF



18 JETONS OCCUPÉ D'OR



6 JETONS RÉSERVATION



2 ÉVÈNEMENTS DE BASE



6 BILLETS DE TRAIN



20 JETONS 6 POINTS



CHATS

CHAUVE-SOURIS

ESCARGOTS

ABEILLES



PLATEAU NEWLEAF

24 OUVRIERS AVEC 4 CARTES POUVOIR DE JOUEUR, 4 AMBASSADEURS GRENOUILLE ET 4 VOYAGEURS LAPIN


(POUR JOUER AVEC EVERDELL PEARLBROOK ET SPIRECREST)



# MISE EN PLACE

Référez-vous aux règles de mise en place d'*Everdell* en suivant les ajouts ci-dessous. La mise en place d'une partie avec l'extension *Newleaf* est identique que vous jouiez en solo ou à plusieurs sauf lorsque c'est précisé.

1 Placez le plateau Gare de *Newleaf* le long du bord droit du plateau principal.

2 Mélangez les cartes Créature et Construction comportant le symbole *Newleaf*  dans le paquet de cartes principal avant d'en distribuer.

3 Mélangez les cartes Visiteur. Divisez le paquet en deux moitiés à peu près égales et placez les 2 paquets ainsi formés face visible sur le quai des visiteurs du plateau Gare.

4 Placez 3 cartes du paquet principal face visible sur le plateau Gare.

5 Placez les tuiles Wagon dans le sac, piochez-en 3, et placez-en 1 sur chaque wagon vide du train arrêté en Gare.


6 Donnez 3 jetons Occupé dorés à chaque joueur.

*Partie Solo* : Paillasson ne reçoit pas ces jetons.


## Règles Additionnelles de Mise en Place :

*Newleaf* vous propose de nombreux modules et éléments de jeu que vous pouvez inclure lorsque vous jouez à *Everdell* avec ou sans ses extensions. Lorsque vous jouez avec le plateau Gare ou avec la totalité de l'extension *Newleaf*, nous vous recommandons de laisser de côté les autres extensions majeures (*Pearlbrook* et *Spirecrest*).

7 **Billets** : Donnez à chaque joueur un Billet, face Aller visible.

8 **Réservations** : Donnez à chaque joueur un jeton Réservation, face -  visible.

*Partie Solo* : Paillasson ne reçoit ni Billet, ni jeton Réservation.

9 **Lieux de Forêt** : Les 3 cartes Forêt de *Newleaf's* sont dotées du symbole de *Newleaf* . Vous pouvez mélanger ces cartes à la pioche des autres Lieux de Forêt lors de la mise en place.

10 **Évènements Spéciaux** : Vous pouvez intégrer les cartes Évènement Spécial de *Newleaf* de diverses façons :

- Mélangez-les aux autres cartes Évènement Spécial lors de la mise en place.
- Mélangez les cartes Évènement Spécial de *Newleaf*, puis piochez-en 2. Faites de même avec les cartes du jeu de base. Utilisez ces 4 cartes lors de la mise en place.
- N'utilisez que des Évènements Spéciaux de *Newleaf*.

**Remarque** : En raison de la quantité de cartes dans le paquet principal lorsque vous jouez avec les cartes de *Newleaf*, nous vous conseillons de retirer les Évènements Spéciaux du jeu de base relatifs aux cartes (comme Service de Médecins Volants ou En Mémoire des Disparus) avant de choisir les Évènements Spéciaux à utiliser lors de la partie.



**II Évènements de Base :** Vous trouverez 2 nouveaux Évènements de Base dans *Newleaf*. Placez-les sur le plateau principal, dans les emplacements correspondants. Ils augmentent le nombre d'Évènements de Base disponibles au cours de la partie. Si vous jouez avec *Pearlbrook*, n'incluez ni ces Évènements ni aucun autre Évènement de base.

**Option pour les cartes Newleaf :** Vous pouvez les utiliser seules, indépendamment des autres éléments de *Newleaf*. Pour ajouter ces cartes à celles d'*Everdell* sans inclure le reste de l'extension :

Retirez les deux cartes Locomotive, puis mélangez les cartes Créature et Construction de *Newleaf* dans le paquet principal. Donnez 3 jetons Occupé dorés à chaque joueur.



# LA GARE DE NEWLEAF

La ville de Newleaf est en pleine expansion. Depuis la mise en service de la nouvelle ligne ferroviaire, les créatures affluent dans la Vallée Émeraude, amenant avec elles leurs idées novatrices.

Saisissez les opportunités inédites proposées par la Gare de Newleaf de développer vos choix stratégiques.

## CARTES GARE

Les cartes Créature et Construction face visible sur le plateau Gare fonctionnent comme les cartes Prairie et peuvent être jouées lors de votre tour. Lorsque vous jouez une carte de la Gare, vous gagnez également la récompense indiquée sur la tuile Wagon à côté de la carte.

Vous obtenez la récompense **après** avoir entièrement résolu la carte jouée ainsi que les cartes additionnelles potentiellement activées par celle-ci.

Après avoir obtenu la récompense, mettez la tuile Wagon de côté et piochez-en une autre dans le sac pour la remplacer. Réapprovisionnez la Gare en piochant une nouvelle carte.

Les cartes sur le plateau Gare ne sont pas des cartes Prairie. Les capacités et effets affectant les cartes Prairie (comme l'Auberge) ne s'appliquent donc pas aux cartes Gare.

## BUTTE

Vous pouvez placer un ouvrier sur la Butte pour choisir 3 cartes de la Prairie et/ou de la Gare et les défausser. Réapprovisionnez ensuite

la Gare et la Prairie en piochant des cartes du paquet principal. Prenez 3 cartes de la Prairie et/ou de la Gare et ajoutez-les à votre main.

Après avoir pioché les cartes, vous pouvez gagner la récompense indiquée sur 1 des tuiles Wagon. Mettez la tuile Wagon de côté et piochez-en une autre dans le sac pour la remplacer.

Enfin, réapprovisionnez à nouveau la Gare et la Prairie.

La Butte est un lieu partagé. Plusieurs ouvriers peuvent donc s'y trouver en même temps, mais vous ne pouvez y placer qu'un seul de vos ouvriers à la fois.



## VISITEURS

Lors de votre tour, vous pouvez placer 1 de vos ouvriers sur la Gare pour gagner un Visiteur. À la fin de la partie, vous marquez le nombre de points indiqué sur vos cartes Visiteur si vous en remplissez les objectifs.

*Remarque :* Lorsqu'une carte Visiteur requiert qu'il vous reste un certain nombre de ressources « en excédent », vous pouvez utiliser ces ressources pour remplir à la fois l'objectif de la carte Visiteur et d'autres bonus de score de fin de partie (comme le Boulanger).



CETTE CARTE VISITEUR  
VOUS RAPPORTE 5  
POINTS À LA FIN DE LA  
PARTIE SI VOTRE VILLE  
CONTIENT AU MOINS 4  
CARTES DESTINATION  
ROUGES, SINON ELLE  
NE VOUS FAIT GAGNER  
AUCUN POINT.

### Pour obtenir une carte Visiteur :

- Placez un ouvrier sur la Gare. La Gare est un lieu partagé, plusieurs ouvriers peuvent donc s'y trouver en même temps, mais vous ne pouvez y placer qu'un seul de vos ouvriers à la fois.
- Choisissez 1 des cartes Visiteur face visible et défaussez-la, face cachée, sur la défausse de cartes Visiteur.
- Placez 1 des 2 cartes Visiteur face visible à côté de votre ville.
- Gagnez la ressource indiquée sur 1 des tuiles Wagon à côté de la gare, puis mettez cette tuile de côté et remplacez-la par une nouvelle tuile piochée dans le sac.

À la fin de la partie, vous ne marquez le nombre de points indiqué sur une carte Visiteur que si vous en avez accompli l'objectif.

Lorsque vous prenez la dernière carte Visiteur d'un paquet, réapprovisionnez les paquets de cartes Visiteur : Mélangez la défausse. Divisez-la en deux, puis placez un paquet face visible à l'emplacement vide et l'autre face visible sous les cartes Visiteur encore disponibles de l'autre paquet.

*Remarque :* Vous ne remettrez les tuiles Wagon utilisées dans le sac que lorsque celui-ci sera vide.

*Manger des croissants ou écrire des poèmes,  
Je ne possède qu'un seul de ces talents.  
L'autre, il vaut mieux l'abandonner.*

*Fin*

*—Chef Bourdon B333*



# CARTES NEWLEAF

Jouez les cartes *Newleaf* comme les cartes Créature et Construction classiques du jeu de base, sauf pour l'utilisation des jetons Occupé. Vous devez impérativement utiliser les jetons Occupé dorés avec ces cartes au lieu des jetons habituels. Les cartes concernées par cette règle possèdent un bandeau dorée. Vous avez cependant le droit de placer un jeton Occupé classique sur la carte Arbre Éternel pour jouer une carte Créature *Newleaf* (il s'agit de la seule exception).

Vous ne pouvez jouer de jeton Occupé doré qu'avec une carte Créature ou Construction *Newleaf*. Vous ne pouvez jamais utiliser plus de 3 jetons Occupé dorés. Si vous défaussez une carte avec un jeton Occupé doré, vous ne récupérez pas ce jeton.

*Un « éclat » est la plus petite devise possible.*

*Une « paillette » vaut cinq éclats.*

*Une « pépète » vaut dix éclats.*

BANDEAU DORÉ



**VOUS POUVEZ JOUER L'INVENTEUR GRATUITEMENT EN PLACANT UN JETON OCCUPÉ DORÉ SUR UNE CARTE CONSTRUCTION BLEUE (COMME LE CLOCHER DE L'HORLOGE) DE VOTRE VILLE.**



BANDEAU DORÉ

**LA CARTE MURAILLES ÉTERNELLES VOUS PERMET DE JOUER GRATUITEMENT UNE CRÉATURE VIOLETTE (COMME LE ROI) DANS VOTRE VILLE, À CONDITION D'AVOIR UN JETON OCCUPÉ DORÉ À PLACER SUR LES MURAILLES ÉTERNELLES.**



## BILLETS

Il s'agit d'un module optionnel que vous pouvez utiliser (avec ou sans la Gare de Newleaf) lorsque vous jouez à *Everdell* et à ses extensions. Les billets vous permettent de déplacer des ouvriers déjà déployés 2 fois maximum au cours de la partie.

À votre tour, à la place de votre action, vous pouvez retourner votre billet Aller pour déplacer 1 de vos ouvriers déjà déployés vers un autre lieu.



À tout moment après vous être Préparé pour l'Été, lors de votre tour et à la place de votre action, vous pouvez défausser définitivement votre billet Retour et déplacer à nouveau 1 de vos ouvriers déjà déployés vers un autre lieu.



Vous devez respecter toutes les règles habituelles de placement des ouvriers pour placer l'ouvrier déplacé. Activez le nouveau lieu normalement, comme si vous veniez d'y déployer cet ouvrier. Vous ne pouvez pas utiliser le billet pour déplacer votre Ambassadeur Grenouille ou votre Grosse Créature, ni pour déplacer un ouvrier qui se trouve sur un lieu permanent.

## JETONS RÉSERVATION

Il s'agit d'un module optionnel que vous pouvez utiliser (avec ou sans la Gare de Newleaf) lorsque vous jouez à *Everdell* et à ses extensions.

Lors de votre tour, vous avez **une nouvelle action disponible** : **Réserver une carte** ! Pour le faire, prenez une carte de la Prairie ou de la Gare et placez-la face visible sous votre jeton Réserve. Lors d'un prochain tour, vous pourrez jouer cette carte réservée pour 1 ressource de moins que son coût. Cet effet compte comme une capacité/pouvoir de carte. Après cela, retournez votre jeton Réserve afin que la face « Saison » soit visible. Vous ne pourrez utiliser votre jeton Réserve à nouveau qu'après vous être Préparé pour la Saison suivante.



Lorsque vous vous Préparez pour la Saison :

- Si vous avez toujours une carte réservée, vous pouvez la défausser maintenant afin de pouvoir par la suite réutiliser votre jeton Réserve pour une autre carte lors de la saison suivante.
- Si votre jeton Réserve est sur la face « Saison », retournez-le afin que l'autre face (-🐸) soit visible.

La carte réservée ne compte ni comme une carte dans votre main, ni comme une carte de la Prairie, ni comme une carte de la Gare. Vous pouvez utiliser le jeton Réserve -🐸 ou toute autre capacité/pouvoir de carte lorsque vous jouez cette carte, mais vous ne pouvez pas utiliser les deux.

## NOUVEAUX POUVOIRS DE JOUEURS



Les Pouvoirs de Joueurs (introduits dans l'extension *Belfaire*) octroient une capacité spéciale à chaque joueur. Si vous choisissez d'utiliser ces cartes, mélangez-les aux autres cartes Pouvoirs de Joueurs lors de la mise en place. Distribuez 2 Pouvoirs de Joueurs à chaque joueur. Chacun en choisit 1 et défausse l'autre dans la boîte. Si vous n'avez pas les Pouvoirs de Joueurs des autres extensions, ne distribuez que 1 carte par joueur. Rangez le reste des cartes dans la boîte. Retirez l'ouvrier supplémentaire de chaque joueur placé dans la zone Printemps de l'Arbre Éternel. Vous ne l'utilisez pas dans les parties avec des Pouvoirs de Joueurs.

- Les pouvoirs s'ajoutent aux règles habituelles du jeu, ils ne remplacent donc pas les actions des ouvriers autorisées habituellement.
- Si vous jouez avec les Pouvoirs de Joueurs, **vous ne gagnez pas d'ouvrier lorsque vous Préparez le Printemps.**
- Les pouvoirs des joueurs ne sont pas considérés comme des « pouvoirs ou capacités de cartes ». Leurs effets peuvent donc être combinés aux pouvoirs des autres cartes.
- Vous ne pouvez pas combiner les pouvoirs des joueurs avec les compétences des Grosses Créatures de *Spirecrest*.

## ÉVÈNEMENTS DE BASE

Si vous les utilisez, vous aurez plus d'Évènements de Base disponibles au cours de la partie.



Pour valider l'Évènement Métropole vous devez posséder au moins 15 cartes dans votre ville. Les cartes Créature ou Construction qui partagent une case ou qui ne prennent pas de place dans votre ville comptent pour cet objectif.



Pour valider Vol Touristique vous devez posséder au moins 3 cartes Prospérité violettes dans votre ville.

# RÈGLES SOLO (PAILLASSON) POUR NEWLEAF

Arrêtez ce train !

Paillasson n'en a pas fini de s'en prendre à vous. Cette fois-ci, il s'est donné pour mission d'infiltrer la gare de Newleaf pour convaincre des Créatures de le rejoindre à coup de fausses promesses. Et comme si ça ne suffisait pas, il n'hésite pas à voler les bagages de ceux qui ne tombent pas dans ses filets. Vous devez renvoyer ce satané rat chez lui une bonne fois pour toutes. Un aller simple, et on n'en parle plus !

Lorsque vous jouez tout seul à l'extension de *Newleaf*, utilisez les règles Solo du jeu de base avec les trois années de difficulté et ajoutez-y les règles suivantes :

**Visiteurs :** Lorsque Paillasson se Prépare pour la Saison, donnez-lui la carte Visiteur face visible de plus haute valeur. En cas d'égalité, choisissez quelle carte lui donner. Quoi qu'il arrive, Paillasson remporte la totalité des points de toutes ses cartes Visiteur à la fin de la partie.

**Cartes Gare :** Chaque fois que vous jouez une carte Gare, Paillasson gagne 1 jeton Point. Paillasson joue ensuite une carte, comme d'habitude.

**Jetons Occupé Dorés :** Lorsque vous utilisez un jeton Occupé doré, prenez ces récompenses dans la réserve générale et donnez-les à Paillasson :

- 1er jeton Occupé doré : pas de récompense
- 2ème jeton Occupé doré : 2 jetons Point
- 3ème jeton Occupé doré : 3 jetons Point



**Billets :** Chaque fois que vous utilisez votre Billet Aller ou Retour, lancez le dé à 8 faces et donnez à Paillasson la récompense suivante de la réserve générale :

- 1 : pas de récompense
- 2-3 : 1 jeton Point
- 4-5 : 2 jetons Point
- 6-7 : Paillasson joue une carte. Référez-vous à ses règles habituelles de pose de carte.
- 8 : Paillasson gagne 1 jeton Point et joue une carte.

**Réservations :** Chaque fois que vous jouez une carte grâce à votre jeton Réservation, Paillasson en joue une en suivant ses règles habituelles de pose de carte. Vous devez, de plus, révéler 4 cartes de la pioche. Si une de ces cartes est de la même couleur que celle que vous venez de jouer, Paillasson joue cette carte révélée également. Si vous piochez plus de 1 carte de la même couleur que la vôtre, vous choisissez celle que Paillasson joue. Défaussez les 3 autres cartes.

*Remarque :* Paillasson ne reçoit pas de jetons Occupé dorés, de Billets ou de jetons Réservation lors de la mise en place.

# INDEX

## POUVOIRS DE JOUEURS



**Chauves-Souris** : Chaque fois que vous jouez une carte, après l'avoir entièrement résolue, vous pouvez prendre 1 carte de la Prairie et la placer face cachée à côté de votre ville. Par la suite, empilez les cartes ainsi obtenues au-dessus de celle-ci. Il s'agit de vos Archives. Lors d'un autre de vos tours, vous pouvez jouer une des cartes de vos Archives à la place d'une autre action. Les cartes de vos Archives comptent comme des cartes de votre main, de la Prairie ou de la Gare pour les pouvoirs et capacités de pose de carte (comme ceux de l'Auberge ou de l'Hôtel), mais elles ne peuvent pas être défaussées. Vous pouvez les regarder à volonté.



**Chats** : Vous pouvez placer vos ouvriers sur un Lieu de Base ou de Forêt ou une carte Destination rouge déjà occupé par un adversaire. Cette règle est valable pour les cartes Destination Ouverte (avec un **OUVERT**) et les cartes Destination rouges qui ne sont pas Ouvertes. Ainsi, si un adversaire place 1 ouvrier sur une Reine de sa ville vous pouvez placer 1 de vos ouvriers sur cette Reine lors de votre tour. Si votre adversaire déplace son ouvrier de ce lieu, votre ouvrier Chat est considéré comme occupant le lieu et le bloque donc, conformément aux règles de placement habituelles. Lorsque vous placez votre ouvrier sur une carte Destination rouge dans la ville d'un adversaire, considérez le lieu comme s'il se trouvait dans votre ville, excepté que votre adversaire gagne toujours 1 jeton Point de la réserve générale s'il s'agit d'une carte Destination Ouverte. Si vous placez un ouvrier sur un lieu permanent, il y reste de manière permanente. Vous ne pouvez pas visiter les cartes suivantes de vos adversaires : Chapelle, Bateau Pirate, Entrepôt, ou cartes Légende.



**Abeilles** : Lorsque vous jouez une Créature ou une Construction qui n'est pas une carte Production verte, et après avoir entièrement résolu la carte, vous pouvez défausser 1 carte de votre main pour activer 1 carte Production verte dans votre ville (excepté les cartes Légende). Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir en Automne.



**Escargots** : Au début de la partie, piochez 7 cartes sans les regarder et placez-les en pile face cachée dans votre zone de jeu. Lorsqu'un adversaire joue une carte Production verte, après qu'il a résolu la carte, vous pouvez lui donner 1 de ces cartes (sans la regarder) pour activer la carte Production verte qu'il vient de jouer (vous en récoltez les bénéfices). Défaussez la carte si la main de votre adversaire est pleine. Les cartes de la ville de l'adversaire déterminent ce que vous rapporte la carte copiée, le cas échéant (pour les cartes dont le gain dépend d'autres cartes dans la ville). Lorsque vous avez utilisé les 7 cartes, vous ne pouvez plus activer ce pouvoir. Vous ne pouvez pas activer les cartes suivantes : Banque, Entrepôt, Paillason le Voyou, ou cartes Légende.

## CRÉATURES

**Chef de train :** Quand vous placez un ouvrier ici, vous pouvez copier une carte Destination rouge dans la ville d'un adversaire, même s'il ne s'agit pas d'une carte **OUVERT**. Considérez la destination copiée comme si elle faisait partie de votre ville. Seule exception : si vous copiez un autre Chef de train, vous pouvez ensuite copier une carte Destination rouge dans votre propre ville. Vous ne pouvez pas copier les cartes suivantes : Cimetière, Chapelle, Monastère, Bateau Pirate ou cartes Légende.

**Boulangier :** À la fin de la partie, gagnez 2 points par Baie en excédent, dans la limite de 6 points maximum.

**Diplomate :** Après avoir joué une carte Créature, vous pouvez donner 1 carte de votre main à 1 adversaire de votre choix. Si vous le faites, gagnez 1 jeton Point et piochez 1 carte. Si les mains de tous les adversaires sont pleines, vous pouvez défausser la carte au lieu de la donner à un adversaire pour gagner 1 jeton Point et piocher 1 carte.

**Falotier :** Quand vous jouez cette carte et lors de la Production, vous pouvez prendre 2 cartes dans la pioche, la Prairie et/ou la Gare. Les deux cartes peuvent venir de deux endroits différents. Vous pouvez n'en piocher qu'une si vous n'avez pas de place pour 2 cartes.

**Forge-troncs :** Quand vous placez un ouvrier ici, vous pouvez activer 2 cartes Production vertes différentes dans votre ville. Vous ne pouvez pas l'utiliser pour activer de carte Légende.

**Inventeur :** Quand vous jouez une Créature ou une Construction, vous pouvez défausser cet Inventeur de votre ville pour réduire le coût de la carte payée de 3 ressources au choix maximum. Vous ne gagnez pas les ressources ainsi déduites. Vous ne pouvez pas combiner cette carte à un autre pouvoir/capacité de pose de carte.



**Jardinier** : Quand vous jouez cette carte, vous pouvez activer jusqu'à 2 cartes Production vertes différentes dans votre ville.

**Magicien** : Quand vous jouez cette carte et lors de la Production, vous pouvez défausser 1 Créature ou 1 Construction de votre ville pour gagner 1 jeton Point et 1 ressource au choix. Le Magicien ne peut pas s'auto-défausser.

**Maire** : Quand vous jouez cette carte et lors de la Production, gagnez 1 jeton Point. Gagnez 1 jeton Point supplémentaire pour chaque ensemble de 5 cases occupées dans votre ville. Ne comptez pas les cartes qui ne prennent pas de place dans votre ville, comme le Vagabond ou la Route Principale.

**Meunier** : Quand vous jouez cette carte et lors de la Production, vous pouvez payer 1 galet pour gagner 3 jetons Point.


**Photographe** : À la fin de la partie, cette carte vous permet de copier une carte Prospérité violette dans la ville d'un de vos adversaires. Le Photographe vous rapporte 2 points en plus des points de la carte copiée. Marquez les points comme si la carte copiée faisait partie de votre ville

**Poète** : Quand vous jouez cette carte, choisissez une couleur et prenez toutes les cartes de la Prairie de cette couleur, en respectant la limite de cartes dans votre main. Gagnez 1 point par carte piochée. Réapprovisionnez ensuite la Prairie. Si vous avez joué le Poète depuis la Prairie, réapprovisionnez-la avant d'activer cette carte.

## CONSTRUCTIONS

**Banque** : Quand vous jouez cette carte et lors de la Production, placez 1 jeton Point de la réserve générale sur cette carte. Votre limite de cartes en main est augmentée de 1 carte par jeton Point sur votre Banque.

**Bibliothèque** : Cette carte vous rapporte 1 point par couleur de cartes dans votre ville à la fin de la partie (donc maximum 5 points Bonus).

**Hôtel**  : Lorsque vous placez un ouvrier ici, vous pouvez jouer une Créature ou une Construction de votre main pour 3 ressources de moins (vous choisissez lesquelles). Vous ne gagnez pas ces ressources. Vous gagnez 2 jetons Point si un adversaire visite votre Hôtel. Bien que les cartes Légende ne soient pas considérées comme faisant partie de votre main, vous pouvez utiliser un Hôtel pour jouer une carte Légende. Vous ne pouvez pas combiner cette carte à un autre pouvoir/capacité de pose de carte.

**Locomotive** : Lorsque vous placez un ouvrier ici, vous pouvez jouer une carte Gare pour 3 ressources de moins (vous choisissez lesquelles). Vous ne gagnez pas les ressources ainsi déduites. Vous ne pouvez pas combiner cette carte à un autre pouvoir/capacité de pose de carte.

**Mairie** : Après avoir joué une carte Construction dans votre ville, vous pouvez donner 1 carte de votre main à 1 adversaire de votre choix. Si vous le faites, gagnez 1 jeton Point et piochez 1 carte. Si les mains de tous les adversaires sont pleines, vous pouvez défausser la carte au lieu de la donner à un adversaire.

**Montgolfière** : Quand vous jouez cette carte, copiez une carte Voyage marron dans la ville d'un de vos adversaires. Activez cette carte copiée comme si elle faisait partie de votre ville. Seule exception : si vous copiez une autre Montgolfière, vous pouvez ensuite copier une carte Voyage marron dans votre propre ville. Vous ne pouvez pas copier les cartes suivantes : Fou, Route Principale, Ruines ou cartes Légende.

**Musée** : Après avoir joué une Créature ou une Construction, vous pouvez piocher 2 cartes de la pioche principale.

**Murailles Éternelles** : À la fin de la partie, cette carte vaut 2 points pour chaque ensemble de 5 cases occupées dans votre ville. Ne comptez pas les cartes qui ne prennent pas de place dans votre ville comme le Vagabond. La carte Murailles Éternelles n'occupe pas de case dans votre ville.

**Route Principale** : Cette carte n'occupe pas de case dans votre ville. Elle crée une case supplémentaire dans votre ville. Cette carte ne peut pas être copiée, retirée ou activée avec une Boussole de *Pearlbrook*.

**Salon de Thé** : Quand vous jouez cette carte et lors de la Production, vous pouvez donner 1 carte à un adversaire. Si vous le faites, gagnez 1 ressource au choix et piochez 1 carte. Si les mains de tous les adversaires sont pleines, vous pouvez défausser la carte au lieu de la donner à un adversaire pour gagner 1 ressource et piocher 1 carte.

**Serre** : Cette carte peut partager une case avec une Ferme de votre ville (ce n'est pas obligatoire). Vous pouvez jouer une Ferme sur la même case qu'une Serre de votre ville. Il ne peut y avoir qu'une Serre par Ferme. Quand vous jouez cette carte et lors de la Production, piochez 1 carte. Vous gagnez également 1 ressource au choix si cette Serre est sur la même case qu'une Ferme.

**Wagon de Marchandises** : Quand vous jouez cette carte, placez immédiatement 2 brindilles, 2 résines, 2 galets et 2 baies de la réserve générale sur cette carte. Ne le faites que lors de la pose de cette carte. Ensuite, quand vous jouez cette carte, et lors de la Production, vous pouvez gagner 2 ressources au choix de cette carte (il peut s'agir de 2 ressources différentes). Les ressources sur cette carte ne font pas partie de votre réserve personnelle et ne comptent pas pour les cartes comme le Boulanger. Lorsque vous copiez cette carte avec une Taupe Minière, vous pouvez prendre 2 ressources du Wagon de Marchandises de votre adversaire.



STARLING  
GAMES



FR

