

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



EVERGREEN

Pour 2 à 6 joueurs de 10 ans et plus

Vue d'ensemble et but du de jeu

Comme les arbres à feuillage persistant, quelques artistes de concert sont toujours populaires et attirent toujours les foules. Ces chanteurs continuent à remplir des salles de concert année après année. De ce fait, ils sont très prisés des organisateurs de concert. Comme les marées, leur popularité connaît des reflux et des flux, mais leur nom sur les affiches assure le succès de la soirée et la rentabilité de la salle de spectacle. Et, bien sûr, de temps en temps, ils sortent une nouvelle chanson à succès qui ajoute encore à leur popularité et attire encore plus les organisateurs de spectacle.

Comme des organisateurs de concert, les joueurs emploient leurs cartes d'influence pour faire apparaître des artistes à leurs concerts. La somme qu'un organisateur gagne pour un concert dépendra de combien d'artistes se produisent et de leur popularité. Bien sûr, s'ils viennent de sortir un tube au moment du concert, il y a encore plus d'argent à gagner. Chaque joueur doit organiser personnellement trois concerts et participer au concert final.

En gérant sagement ses cartes d'influence, un joueur pourra gagner plus que les autres et, ainsi, gagner la partie.

Contenu

1 sablier

1 livret de règle

78 cartes d'influence avec les valeurs de 1 à 13 dans chacune des couleurs d'artistes

6 disques d'artiste montrant la couleur des artistes et leur popularité actuelle (de 5 à 12)

1 disque des tubes qui montre quel artiste vient de sortir un tube.

Avant la première partie, enlever soigneusement les disques des cartons et assembler les disques des 6 artistes ainsi que le disque tube. Après avoir enlevé les disques de leur carton, assemblez les grands disques aux petits disques de la même couleur. Placez alors l'attache plastique à travers les trous pratiqué au centre. Le petit disque est placé du côté du bras de lecture du grand disque.

Préparation

- Placez les 7 disques au centre de la table pour que tous puissent les voir.
Tournez le petit disque sur les six disques d'artiste pour que le bras de lecture indique la valeur 5.
Tournez le petit disque sur le disque des tubes pour que le bras de lecture indique la case orange.
- Toutes les cartes d'influence sont utilisées lorsqu'on joue à 5 ou 6 joueurs. S'il y a moins de joueurs, enlevez les cartes suivantes et rangez-les dans la boîte :
 - Pour 2 joueurs, enlevez toutes les valeurs de 6 à 13 de chaque artiste.
 - Pour 3 ou 4 joueurs, enlevez toutes les valeurs de 10 à 13 de chaque artiste.
- Brouillez les cartes d'influence restantes et distribuez 13 cartes faces cachées à chaque joueur. Les cartes non distribuées sont remises sans les montrer dans la boîte (les joueurs ne peuvent pas les regarder). Les joueurs peuvent maintenant regarder leurs cartes ; ce seront les seules cartes qu'ils recevront pour la partie.
- Placez le sablier vers le milieu de la table.
- Choisissez un joueur pour tenir les comptes. Il aura besoin de papier et d'un crayon pour enregistrer les scores.

Déroulement du jeu

Préparation initiale

Le premier joueur et la distribution initiale des disques d'artiste sont décidés au cours de la préparation initiale.

- D'abord, les joueurs choisissent trois cartes d'influence de leurs mains et les mettent face cachée sur la table. Il n'y a aucune restriction quant aux cartes qu'un joueur peut choisir. Ils doivent simplement les choisir dans sa propre main !
- Quand tous les joueurs ont choisi trois cartes et les ont placés face cachée sur la table, les joueurs les retournent simultanément. Chaque joueur met ses trois cartes côte à côte pour que chacun puisse facilement les voir. Les cartes représentent l'influence qu'un joueur a sur un artiste. Pendant le jeu, les joueurs joueront de nouvelles cartes par dessus celles-ci, mais un joueur ne peut pas avoir plus de trois cartes face visible.
- Chaque joueur additionne les valeurs de ses trois cartes visibles, en ignorant pour l'instant quels artistes ils représentent. Le joueur avec le total le plus faible est le premier joueur.
- Il prend le disque des tubes et le sablier du centre de la table. Si deux ou plusieurs joueurs sont ex æquo avec le total le plus bas, le premier joueur est parmi eux le plus proche du donneur.
- Ensuite le premier joueur distribue les disques d'artiste. Il place chaque disque d'artistes devant le joueur qui a la plus grande influence sur cet artiste. L'influence d'un joueur sur un artiste est le total de toutes les cartes d'influence pour cet artiste devant ce joueur. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité avec la plus grande influence pour un artiste, le joueur possédant parmi ses cartes d'influence de l'artiste la carte la plus haute obtient le disque.
- Si aucun joueur n'a de carte d'influence pour un artiste, le disque de cet artiste reste pour l'instant au centre de la table.

Exemple avec trois joueurs :

Anna, Joe et Carla révèlent leurs trois cartes. Le 9 vert d'Anna est plus haut que le 6 vert de Carla ; donc, Anna obtient le disque vert.

Seul Joe a joué une carte d'influence lilas, il obtient donc le disque lilas. Les deux cartes bleues de Joe totalisent 10, mieux qu'Anna qui possède les cartes bleues 1 et 3 ; Joe obtient donc aussi le disque bleu. Carla a la seule carte jaune et obtient le disque jaune. Puisque ses cartes bleues et vertes ne sont pas assez élevées, elle n'obtient pas d'autre disque.

Puisqu'aucun joueur n'a joué de carte brune ou orange, les disques brun et orange restent au centre de la table. Tous les disques d'artiste sont réglés sur la valeur 5.

Le total des cartes visibles d'Anna est de 13 ; les cartes de Joe totalisent aussi 13 et le total de Carla est de 14. Puisque Anna et Joe sont à égalité et que Joe a distribué, Anna est désignée première joueuse. Elle prend le sablier et le disque des tubes (figure page 3)

Résumé du tour d'un joueur

Le premier joueur commence.

Au début de son tour, le joueur tourne le sablier et joue une à trois cartes d'influence. Après avoir joué chaque carte, le joueur vérifie si l'influence sur n'importe quel artiste a changé. Si c'est le cas, le joueur déplace le disque de cet artiste vers le joueur qui a maintenant la plus grande influence sur l'artiste. Après avoir joué les cartes d'influence, le joueur peut changer le disque des tubes. Enfin, le joueur décide s'il faut tenir un concert ou non. S'il en tient un, celui-ci est marqué.

Après son tour, la main passe au joueur à sa gauche.

1. Tourner le sablier

Au début de son tour, le joueur retourne le sablier. Le joueur doit finir son tour de jeu, excepté la marque des points d'un concert s'il a décidé d'en organiser un, avant que le sablier ne soit épuisé.

Si un joueur finit son tour avant que le sablier ne soit entièrement écoulé, le joueur suivant peut utiliser le temps restant pour son propre compte. Quand le sable restant est tombé, le nouveau joueur tourne alors le sablier et doit également finir son tour avant que le sable ne soit écoulé.

2. Jeu des cartes d'influence

Le joueur doit jouer de une à trois cartes d'influence à son tour de jeu. Après que chaque carte ait été jouée, le joueur doit immédiatement annoncer si la pose de sa carte a changé le joueur ayant la plus grande influence sur les artistes.

a. Pose de la carte

Le joueur prend une carte d'influence de sa main et la place face visible sur n'importe quelle carte d'influence sur la table. Elle doit être placée de façon à recouvrir la carte sur laquelle elle est posée, qui n'aura donc plus d'impact sur le jeu. La carte peut être jouée sur une des propres cartes du joueur qui la pose ou sur une carte d'un autre joueur. La carte n'a pas besoin de correspondre à la carte recouverte ni en couleur, ni en valeur.

b. Changements d'influence

Quand une carte d'influence est jouée, elle peut affecter l'influence sur zéro, un ou deux artistes. Le joueur doit savoir quels changements auront lieu, s'il y en a. Le changement d'influence peut arriver de deux manières :

- L'influence représentée par la carte recouverte est perdue pour son propriétaire.
- La carte jouée ajoute de l'influence pour l'artiste représenté à ce même joueur.

Le joueur qui pose la carte annonce tous les changements, en décrivant les raisons : perte ou gain d'influence. Le joueur déplace alors les disques d'artiste appropriés vers le joueur qui possède maintenant le plus d'influence sur chacun des artistes affectés.

Quand le joueur déplace un disque vers un nouveau joueur, il modifie la valeur du disque en tournant le petit disque dans le sens inverse des aiguilles d'une montre vers le numéro suivant. Par exemple, 5 devient 6, mais 12 devient 5. Si le disque était encore au centre de la table parce qu'il n'avait pas encore été attribué, le nouveau joueur le prend, mais laisse l'indicateur sur le nombre 5.

Quand un joueur pose plusieurs cartes d'influence, il peut affecter le même artiste avec chacune des cartes jouées. Quand cela arrive, le disque est déplacé et sa valeur changée à chaque mouvement. Par exemple, un disque pourrait être déplacé trois fois pendant le tour d'un joueur et changer de valeur trois fois pour passer à 10, à 12, puis à 5 !

Quand on pose une carte qui recouvre la dernière carte visible d'un artiste, le disque reste en possession du joueur qui l'avait. Le disque n'est donc pas remis au centre de la table. Le disque restera devant le joueur qui contrôlait son artiste jusqu'à ce qu'une carte d'influence de cet artiste soit jouée à nouveau. Quand cela arrive, le disque est déplacé vers le nouveau joueur qui le contrôle avec sa valeur changée comme prévu par la règle.

L'exemple suivant vient à la suite de l'exemple de préparation initiale :

Anna joue sa première carte.

Elle place son 1 brun sur le 8 bleu de Joe. Maintenant Anna et Carla ont chacune une influence de 4 sur l'artiste bleu. Comme Carla a la carte bleue la plus haute, Anna déplace le disque bleu vers Carla, en changeant au passage sa valeur à 6. Elle donne aussi le disque brun à Joe en le prenant au centre de la table, puisqu'il est le premier à avoir l'influence sur l'artiste brun. La valeur du disque reste à 5 puisqu'il vient du centre de la table et ne vient pas d'un autre joueur.

(figure page 5 colonne de gauche)

Deuxième carte :

Anna décide de jouer une deuxième carte. Elle place son 9 lilas le 4 bleu de Carla. Maintenant, Carla possède la plus grande influence sur le lilas et Anna déplace le disque lilas vers Carla, changeant sa valeur à 6. Ayant recouvert le 4 bleu de Carla, Anna possède maintenant la plus grande influence sur l'artiste bleu et prend le disque bleu devant Carla, change sa valeur à 7, et le place devant elle.

(figure page 5 colonne de droite)

Troisième carte :

Anna décide de jouer encore une autre carte. Elle place son 7 orange sur son 1 bleu. Comme Anna conserve la plus grande influence sur bleu, elle conserve le disque bleu. Elle prend maintenant le disque orange au centre de la table puisqu'elle possède la seule carte orange jouée jusqu'ici. Anna a joué trois cartes et ne peut en jouer d'autre.

(figure page 6 colonne de gauche)

3. Changement du disque des tubes

Après avoir joué ses cartes d'influence, le joueur peut changer le disque des tubes. Il peut faire tourner l'indicateur d'un cran à droite ou à gauche. Le disque des tubes indique quel artiste vient de sortir un tube. Dans notre exemple, Anna tourne le petit disque en face de la case bleue sur le disque des tubes.

4. Tenue d'un concert

À la fin de son tour, le joueur doit décider, dans le temps d'écoulement du sablier, s'il tient ou non un concert. Dans toute la partie, chaque joueur peut tenir un maximum de trois concerts et pourra également participer au concert final. Parmi ces quatre concerts, il peut en choisir un pour être son Concert de gala.

Si le joueur décide de tenir un concert, on ne tient plus compte du sablier, et le joueur peut marquer les points du concert sans délai limite.

On marque les points des concerts en ajoutant les valeurs de tous les disques d'artiste qu'un joueur a devant lui. Si un de ces artistes est celui qui a sorti le tube en cours, le score de cet artiste est doublé avant d'être additionné avec les autres.

Continuons notre exemple :

Anna décide de tenir son premier concert.

La valeur du disque bleu est doublée puisque le disque des tubes est sur la case bleue. Son disque bleu rapporte donc 14 points à Anna et elle reçoit 5 points pour chacun des deux autres disques : orange et vert. Anna marque donc un total de 24 points. Joe et Carla ne sont pas concernés par le concert d'Anna.

(figure page 6 colonne de droite)

Concert de gala

Chaque joueur peut désigner un de ses trois concerts, ou le concert final, comme étant son Concert de gala. Cela signifie qu'il double tous ses points pour ce concert. La décision doit être prise au moment du concert et on ne peut pas revenir dessus si un concert ultérieur rapporte un meilleur score.

Dans notre exemple, si Anna avait choisi son premier concert comme son Concert de gala, elle aurait marqué 48 points au lieu de 24. Elle a choisi de marquer seulement 24, car elle espère avoir un concert qui lui rapportera davantage plus tard dans la partie. Elle préfère attendre pour son Concert de gala.

5. Fin d'un tour pour un joueur

Après que le joueur ait fini son tour en marquant un concert ou en décidant de ne pas en tenir un, il donne le sablier et le disque des tubes au joueur à sa gauche.

Si le joueur n'a pas joué de carte d'influence au moment où le sablier se termine, son voisin de droite prend une carte au hasard dans la main du joueur fautif et la pose sur la carte du milieu des trois cartes du joueur lent. Comme lors du jeu normal d'une carte, cela peut causer un changement d'influence. Si c'est le cas, les disques sont déplacés comme dans le jeu normal. Ensuite, le tour du joueur se termine immédiatement sans qu'il lui soit donné la possibilité de tenir un concert.

Fin de la partie

Le jeu finit quand le dernier joueur possédant encore une carte d'influence la pose. Après cette pose, le joueur finit son tour, qui peut comprendre l'organisation d'un concert. Puis le concert final se tient.

Concert final

Chaque joueur ajoute les valeurs de tous les disques qu'il possède devant lui sur la table. Pendant le concert final, le disque des tubes ne double aucun des scores des artistes ; chaque disque compte seulement pour sa valeur. Un joueur peut désigner ce concert final comme étant son Concert de gala et donc doubler son score total pour ce concert final. Les autres joueurs ne sont pas affectés par cette décision. Bien entendu, plusieurs joueurs peuvent choisir le concert final comme étant leur Concert de Gala.

Chaque joueur ajoute les résultats de tous ses concerts. Le joueur avec le total le plus haut gagne la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le gagnant est le joueur avec le score le plus haut au concert final.

Les Auteurs :

Wolfgang Kramer est né en 1942. Il a travaillé comme un manager d'opérations et vit près de Stuttgart, en Allemagne. Il conçoit des jeux depuis 25 ans, d'abord comme passe-temps. Il en a fait sa profession depuis 1989. Il a beaucoup de jeux à son crédit, y compris trois gagnants du prix « Spiel des Jahres ».

Michael Kiesling est né en 1957. Il vit près de Brême, en Allemagne. Depuis 1987 il travaille dans le développement de logiciels commerciaux. Il a développé plusieurs jeux ces trois dernières années avec Wolfgang Kramer.

EVERGREEN a été développé à l'aide de longs et onéreux coups de téléphone, en mettant aussi à contribution les télécopieurs. Bien que les auteurs aient beaucoup travaillé à la mise au point et aux tests du jeu, ils ne se sont jamais rencontrés pendant son développement.

Trucs et astuces :

Bien que les joueurs puissent jouer de une à trois cartes à chacun de leurs tours, ils doivent éviter de jouer leurs cartes trop tôt. Si trop de joueurs agissent ainsi, un joueur peut avoir l'occasion, en fin de partie, de jouer plusieurs tours tout seul, jouant une carte à la fois et marquant des concerts de très gros rapports.

Comme indiqué dans l'exemple, le meilleur jeu consiste souvent à recouvrir les grosses cartes des adversaires plutôt que de placer une carte sur une de vos propres cartes. De cette façon, même les joueurs possédant des cartes de faible valeur peuvent trouver une façon de marquer de grands et juteux concerts.