

CREATURE COMFORTS

MAPLE VALLEY

AUTEUR : ROBERTA TAYLOR

ILLUSTRATIONS : SHAWNA JC TENNEY



1-5

8+

60'

KTBG



LA VALLÉE AUX ÉRABLES ACCUEILLE LE PRINTEMPS

C'est le premier jour du printemps dans la Vallée aux Érables, et les animaux se préparent pour le Festival annuel ! Tandis que les adultes apprêtent le village, les plus jeunes sont chargés d'explorer les sous-bois à la recherche des ingrédients nécessaires à la confection de myriades de présents pour fêter l'évènement. Accompagné de vos fidèles Amis, parcourez les différentes pistes de la Vallée, fabriquez des Faveurs et assurez vous que les Festivités soient prêtes avant le coucher du soleil !

PRÉPAREZ LES FESTIVITÉS !

Votre objectif est d'être l'animal qui apportera le plus de réjouissances au festival. Fabriquez des **Faveurs** pour obtenir des points, et notamment celles qui apportent des bonus spéciaux ou qui peuvent être combinées !

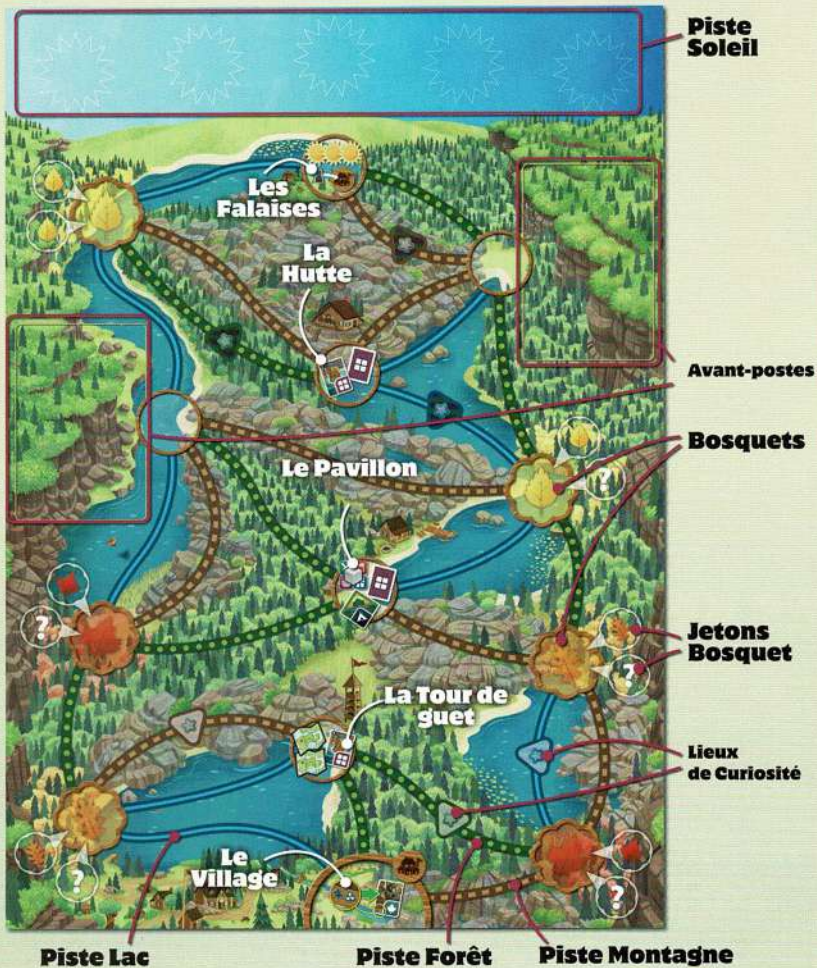
Apportez chaque Faveur complétée à une **Festivité** spécifique.

Plus vous participez à une Festivité, plus celle-ci vous rapportera de points. Mais n'oubliez pas : vous pouvez également rassembler un grand groupe d'**Amis**, collecter des **Badges** vous donnant des compétences et valoriser vos **ressources** en réserve. Il y a des tas de manières de faire de ce festival un évènement unique !



MATÉRIEL

1 PLATEAU DE JEU



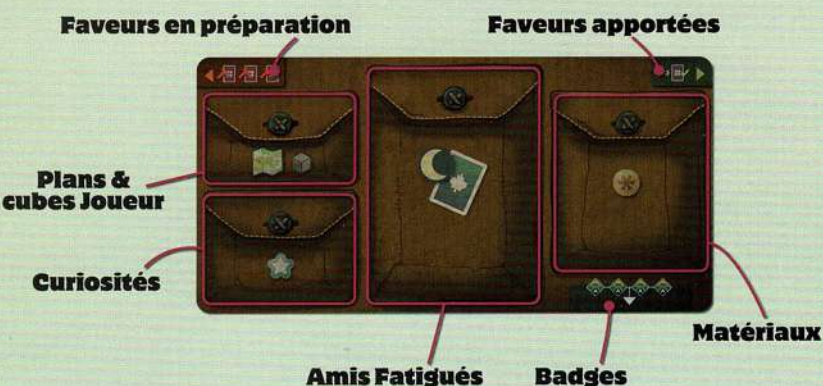
7 TUILES SOLEIL

Ces tuiles indiquent le **Matériau solaire** actuel, particulièrement abondant.



5 TAPIS JOUEURS « SAC »

Organisez vos possessions dans votre **Sac**. À gauche, conservez jusqu'à trois Faveurs en préparation (*incomplètes*). À droite, conservez les Faveurs apportées (*fabriquées*). Rangez vos Badges sous votre Sac. À l'arrière, vous trouverez une piste de score.



72 CARTES FAVEUR

Dépensez des ressources pour fabriquer des Faveurs pour les Festivités, elles vous rapporteront beaucoup de points !



7 CARTES FESTIVITÉ

Placez ici vos Faveurs pour égayer les Festivités du soir !



6 CARTES AVANT-POSTE

Des emplacements intéressants qui changent à chaque partie.



40 CARTES BADGE

Des Badges à collecter qui indiquent vos compétences uniques !





54 JETONS CURIOSITÉ
 Ces trois ressources sont appelées des *Curiosités*. Les *Curiosités* (voir ci-dessus) ne sont pas des Matériaux. Le symbole « Curiosité au choix ».



12 PLANCHES MULTIPLICATRICES

Si la réserve manque de jetons ressources, utilisez ces planches. Une planche avec une ressource vaut trois ou cinq ressources de ce type, selon le côté utilisé.

Par exemple, ceci vaut trois Miels : ... et ceci vaut cinq Insectes :



126 JETONS MATÉRIAUX
 Ces sept ressources sont appelées *Matériaux*. Les *Curiosités* (voir ci-dessus) ne sont pas des *Matériaux*. Le symbole « Matériau au choix ».



Flaner permet de trouver des éléments dans les bois.

12 CARTES FLANERIE



Utilisez-les pour franchir des zones inatteignables pour vos Amis.

20 TUILES PLAN



Au recto, ces jetons indiquent des *Matériaux* qui peuvent être ramassés dans un Bosquet. Il existe quatre types de verso :

13 JETONS BOSQUET



Vous trouverez des *Curiosités* au recto de ces jetons, qui peuvent être ramassés sur les pistes. Il y a deux types de verso :

6 LIEUX DE CURIOSITÉ



5 PIONS ANIMAL



Dix par couleur.

50 CUBES JOUEUR



Marqueur Premier joueur

1 VER

36 CARTES AMI

Faites-vous des Amis en leur offrant des *Curiosités* ! Ils vous aideront à vous déplacer et ont des capacités spéciales.

Il existe trois types de terrain :

- LAC
- MONTAGNE
- FORÊT

Type de terrain

Nom

Capacité spéciale

Points

Cout

5 CARTES AMI DE DÉPART

C'est « vous ». Votre Ami de départ compte toujours comme une carte Ami, sauf si les règles présentent le contraire.

Types de terrain

Votre Ami de départ peut parcourir les trois types de terrain, mais un seul type par tour !

Nom

Capacité spéciale

MISE EN PLACE DU PLATEAU

- 1 Placez le **plateau de jeu** sur la table.
- 2 Mélangez les **cartes Avant-poste** et placez-en une face visible sur chacune des **cases Avant-poste**, puis remettez le reste dans la boîte.
- 3 Mélangez les **cartes Festivité** et placez-en trois au-dessus du plateau, puis remettez le reste dans la boîte. *Couvrez les lignes inutilisées avec les cubes Joueur inutilisés (voir encadré à droite).*
- 4 Mélangez séparément les **cartes Faveur, Badge et Ami**. Créez une **pile** pour chaque type de carte (en laissant un espace libre pour placer une défausse), ainsi qu'un **présentoir** de quatre cartes face visible.
 - Si un présentoir contient deux cartes identiques, défaussez le doublon et repiochez jusqu'à avoir quatre cartes uniques.
- 5 Mélangez les **cartes Flânerie** et formez une pile à côté de la pile de cartes Ami.
- 6 Placez aléatoirement les six **Lieux de Curiosité** face cachée sur les pistes correspondantes, puis retournez-les.
- 7 Mélangez les **jetons Bosquet** face cachée. Placez aléatoirement les jetons **Hêtre, Érable, et Chêne** sur les cases Bosquet correspondantes, puis retournez-les. Placez ensuite aléatoirement les jetons **Mixte** sur les cases restantes ; *il devrait vous rester un jeton Mixte*. L'un après l'autre, retournez les jetons Mixte face visible. Si vous obtenez deux Matériaux identiques à un même Bosquet, échangez le doublon avec le jeton restant. *Ceci fait, chaque case contiendra deux Matériaux différents, et un unique jeton restera inutilisé. Remettez-le dans la boîte.*
- 8 Mélangez les **tuiles Soleil** face cachée et empilez-les à côté du plateau. Prenez un Soleil de la pile et placez-le face visible sur la première case (la plus à gauche) de la **piste Soleil**. Le **Matériau** indiqué sur cette tuile est le **Matériau solaire** de la manche.
- 9 Triez les sept **Matériaux**, les trois **Curiosités** et les **Plans** pour former la réserve.



N'utilisez que les lignes correspondant au nombre de joueurs. Un numéro est indiqué à gauche de chaque ligne. Utilisez les cubes Joueur des couleurs inutilisées pour couvrir les cases des lignes dont le numéro est supérieur au nombre de joueurs actuels, afin de ne pas vous tromper. Ainsi, pour une partie à quatre joueurs, couvrez toutes les cases de la ligne 5.



MISE EN PLACE JOUEUR

Choisissez un *Lève-Tôt* (*premier joueur*) et donnez-lui le Ver. Puis, **chaque joueur** effectue les étapes ci-dessous.

1 Choisissez une couleur et prenez le Sac, le pion Animal, les cubes Joueur et l'Ami de départ correspondants. Placez les cubes dans votre Sac et votre pion sur le Village.

2 Prenez un Plan et une Curiosité de chaque type (*Insecte*, *Galet et Fleur*) de la réserve. Rangez-les dans votre Sac.

3 Piochez un Ami et ajoutez-le à votre main avec votre Ami de départ.

4 Piochez **trois Favours**. Conservez-en deux

Faveur à proximité de la pile. Placez ces deux cartes face visible à **gauche** de votre Sac. Ce sont les Favours que vous êtes en train

de préparer.

Lorsque tout le monde est prêt, la partie commence !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en **cinq manches** appelés *heures*. Le Lève-Tôt démarre la manche, puis les joueurs suivent dans le sens horaire. À son tour, chaque joueur commence par jouer une carte Ami (ou *Flânerie*) de sa main. Si vous n'avez pas de carte en main au début de votre tour, vous devez **passer**. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé, ce qui met fin à la manche.

QUELQUES PRÉCISIONS

- Tous les éléments que vous **collectez** ou **recevez** viennent de la réserve et sont placés dans votre Sac. Tous les éléments que vous **dépensez** viennent de votre Sac et retournent à la réserve.
- Un Ami **non joué** de votre main est **En forme**. Un Ami **déjà joué** est **Fatigué** (les Amis sont joués dans votre Sac). *Pas d'inquiétude ! Au début de chaque heure, tous vos Amis Fatigués retournent dans votre main et sont à nouveau En forme.*
- Les présentoirs sont **immédiatement** remplis lorsqu'une carte en est enlevée, peu importe la raison. Pour **remplir** un présentoir, décalez toutes les cartes jusqu'au point le plus éloigné de la pioche, puis ajoutez de nouvelles cartes sur les cases les plus proches de la pioche. *Si un présentoir présente deux cartes similaires, défaussez le doublon et repiochez jusqu'à obtenir quatre cartes uniques.* Les cartes défaussées forment une pile de défausse à côté de leurs pioches respectives. Mélangez les piles de défausse pour former de nouvelles pioches lorsque celles-ci sont vides.

À VOTRE TOUR

ÉTAPE 1 : JOUEZ UNE CARTE • Généralement un Ami (parfois une Flânerie : passez alors les étapes 2 et 3).

ÉTAPE 2 : VOYAGEZ • Déplacez-vous sur les pistes à l'aide de vos Amis et des Plans.

ÉTAPE 3 : ACTIVEZ VOTRE EMPLACEMENT • Réalisez l'action de votre Emplacement !

ÉTAPE 4 : FABRIQUEZ DES FAVEURS • Fabriquez-les avec vos ressources, et assignez-les aux Festivités.



ETAPE 1 : JOUEZ UNE CARTE

Jouez une carte **Ami** de votre main et placez-la sur la case **Ami Fatigue** de votre Sac. Celle-ci déterminera le type de terrain sur lequel vous pourrez vous déplacer ce tour-ci, et pourra vous faire bénéficier d'une capacité spéciale.

Vous pouvez également jouer une carte **Flanerie** si vous en possédez une. Un **Tour de Flanerie** passe les étapes 2 et 3 (voir section **Tour de Flanerie** page 12).

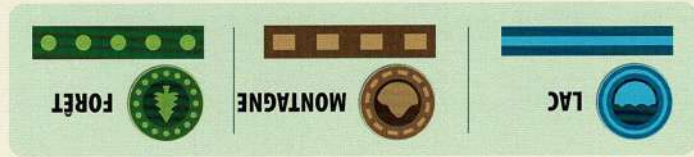


Ainsi, vous pourrez jouer cette carte **Tamia** dans votre Sac.

ETAPE 2 : VOYAGEZ

Votre carte **Ami** indique un type de terrain : **Lac**, **Montagne** ou **Forêt**. Votre **Ami de départ** indique les **trois** types de terrain, mais vous ne pouvez en choisir **qu'un seul** par tour.

Vous devez quitter votre emplacement actuel et utiliser le type de terrain de votre **Ami**. Déplacez votre pion d'emplacement en emplacement en empruntant autant de pistes connectées du type correspondant que désiré.



PLANS



Chaque **Plan** vous permet d'effectuer un déplacement supplémentaire sur le type de terrain de **Plan durant** le déplacement lié à votre carte **Ami**. Ainsi :

1. Avant de vous déplacer grâce à votre **Ami**, vous pouvez dépenser autant de **Plans** que désiré.
2. Vous devez vous déplacer sur les types de terrains liés à votre **Ami**.
3. Après vous être déplacé grâce à votre **Ami**, vous pouvez dépenser autant de **Plans** que désiré.

GURIOSITÉS SUR LES PISTES



Lorsque vous traversez une piste où se trouve un **Lieu de Curiosité**, collectez la **Curiosité** correspondante (de la réserve).

RETOUR EN ARRIÈRE & PARTAGE D'EMPLACEMENTS

Vous ne pouvez pas traverser une même piste plus d'une fois par tour. Cependant, vous pouvez retourner à votre emplacement de départ si vous utilisez un autre itinéraire. Les différents pions **Animal** peuvent partager les emplacements sans restriction.



Si vous possédez un **Plan**, vous pourrez alors l'utiliser pour emprunter l'une des pistes quittant le **Bosquet** (à l'exception de celle par laquelle vous êtes venu)... Vous pourrez par exemple emprunter la piste **Lac** menant au prochain **Bosquet**, et ramasser ainsi une **Curiosité Insecte** sur le chemin !

Vous auriez également pu dépenser ce **Plan** avant d'utiliser le déplacement sur la piste **Forêt** de votre **Tamia**.



Dans cet exemple, vous êtes au **Village**. Vous avez joué votre carte **Tamia** et pouvez donc vous déplacer sur des pistes de **Forêt** à ce tour. Vous pouvez vous rendre à la **Tour de guet** et vous y arrêter, ou continuer et vous rendre au **Bosquet** tout proche. Vous décidez de vous rendre au **Bosquet** et déplacez votre pion sur la piste **Forêt**. Vous passez sur un **Lieu de Curiosité Fleur** et collectez une **Fleur** !



ÉTAPE 3 : ACTIVEZ VOTRE EMPLACEMENT

Lorsque vous avez fini **tous** les déplacements de votre tour, vous pouvez activer l'emplacement sur lequel se trouve votre pion. Vous n'activez généralement qu'un seul emplacement par tour. Les emplacements ont tous une fonction utile :

BOSQUETS

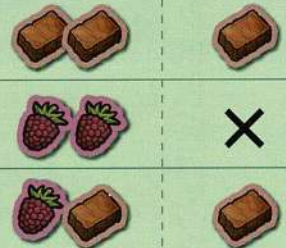
Il existe trois types de Bosquets : Érable (*rouge*), Chêne (*orange*), et Hêtre (*jaune*). Le type d'un Bosquet est important lors de la mise en place du jeu, mais pas durant la partie.

Lorsque vous entrez dans un Bosquet, vous pouvez *fouirager* à la recherche de Matériaux. Les deux jetons d'un Bosquet déterminent les types de Matériaux qui y sont disponibles lors de cette partie. Lorsque vous fouiragez, vous pouvez collecter **un exemplaire de chaque type**, ou **deux exemplaires d'un même type**.



Si vous fouiragez au moins un Matériau correspondant au *Matériau solaire*, collectez un Matériau supplémentaire de ce type.

À ce Bosquet, vous pouvez fouirager deux Argiles, deux Baies ou un de chaque. L'Argile est le Matériau solaire actuel. Si vous fouiragez au moins une Argile, vous récoltez une Argile supplémentaire.



LE VILLAGE

Vous pouvez *vous faire un Ami* en dépensant des **Curiosités**. Chaque Ami du **présentoir** indique les Curiosités que vous devez dépenser pour vous en faire un Ami.

Dépensez ces Curiosités puis placez le nouvel Ami sur la case **Fatigué** de votre Sac (*pas dans votre main*). Placez le nouvel Ami **sous** les cartes éventuellement présentes, afin de garder votre carte jouée visible. Remplissez immédiatement le présentoir.



Dans cet exemple, vous pourriez faire Ami avec ce **Rat musqué** du présentoir en dépensant deux Galets.



LA TOUR DE GUET

Collectez **deux Plans** ainsi qu'une **Faveur de votre choix** du présentoir. Remplissez immédiatement le présentoir.



LE PAVILLON

Effectuez **toutes** ces actions dans l'ordre de votre choix :

- Collectez **une Faveur de la pile**.
- Ajoutez un de vos cubes Joueur sur la case Faveur de **vo**tre **choix** d'une carte **Festivité** (voir section **Festivités** page 10).
- Collectez **un Badge de votre choix** du présentoir (voir section **Badges** page 11). Remplissez immédiatement le présentoir.



LA HUTTE

Collectez une **Faveur de la pioche** et une **Faveur de votre choix** du présentoir. Remplissez immédiatement le présentoir.



AVANT-POSTES

Il y a deux **Avant-postes** par partie. Ils sont tous différents, mais fonctionnent de manière similaire. Activez un Avant-poste en effectuant les deux actions suivantes dans l'ordre :

1 Vous pouvez utiliser le **marché de l'Avant-poste**. Chaque Avant-poste indique certains échanges qu'il peut faire avec vous. Vous pouvez réaliser autant de ces échanges que désiré dans l'ordre de votre choix. Sauf mention contraire, les échanges spécifiques sont également illimités.

• Pour échanger, dépensez les éléments indiqués et recevez les éléments correspondants. Défaussez toute **carte** dépensée sur la pile de défausse correspondante.

Le bandeau au-dessous de cet échange indique que vous ne pouvez le réaliser que 2 fois par tour **maximum**.



2 Vous pouvez utiliser l'**effet de l'Avant-poste**. Suivez les instructions indiquées sur la carte pour en bénéficier.

LES FALAISES

Collectez **trois Matériaux solaires**, puis **filez** au Village. Vous pouvez alors **activer** le Village comme si vous y étiez déplacé normalement.

- La collecte de ces Matériaux solaires **ne compte pas** comme si vous les aviez fourragés.

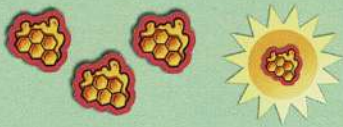
Filez permet de déplacer



votre pion d'un emplacement à l'autre. Filer ne constitue pas un voyage sur une piste.



Par exemple, si le Matériau solaire est le Miel, vous collectez trois Miel, puis fileriez au Village.



Le **Chariot à livres** présente ici vous permet de réaliser d'abord les échanges suivants dans l'ordre voulu :

- Se **défausser** d'une **Faveur** pour recevoir deux **Cartistes** de votre choix, autant de fois que désiré.
 - Dépenser une **Argile** ou une **Herbe** pour recevoir un Matériau solaire ou un **Ancien Matériau solaire**, jusqu'à deux fois.
 - Dépenser un Matériau pour recevoir un **Plan**, jusqu'à deux fois.
- Puis, vous pouvez dépenser jusqu'à trois **Cartistes** pour piocher autant de Badges de votre pile, les regarder et en garder un.



ÉTAPE 4 : FABRIQUEZ DES FAVEURS

Si vous possédez les ressources pour fabriquer l'une de vos Faveurs en préparation, vous pouvez à présent le faire en suivant les étapes suivantes :

- 1 Dépensez les ressources indiquées.
- 2 Déplacez la Faveur fabriquée depuis le côté *Faveurs en préparation* vers le côté *Faveurs apportées* de votre Sac.
- 3 Sur chaque Faveur, vous trouverez une **Catégorie** dans le coin supérieur gauche. Si une **Festivité** possède une case Faveur de **cette Catégorie**, choisissez une de ces cases et **fournissez la Festivité** en plaçant l'un de vos cubes dessus.

FESTIVITÉS

Lorsque vous fournissez une Festivité, placez votre cube sur une case Faveur vide de la Catégorie correspondante. Vous ne pouvez pas placer de cube s'il n'y a pas de case disponible.

Des points sont marqués séparément pour chaque Festivité à la fin de la partie, en fonction du nombre de cubes placés par chaque joueur. *Pensez-y en plaçant vos cubes !*

Lorsque vous remplissez la **dernière** case vide d'une Festivité, son **Évènement** se déclenche immédiatement. Les Évènements accordent généralement des bénéfices à tous les joueurs ainsi qu'un bénéfice spécial à celui qui l'a complété. Suivez les instructions sur la carte Festivité pour voir comment se déroule l'Évènement.

POINTS BONUS DES FAVEURS

Certaines Faveurs peuvent se combiner. *Préparez de joyeuses activités pour le Festival en combinant le plus de Faveurs possible !*

Certaines Faveurs indiquent qu'elles marqueront des points bonus à la fin de la partie en fonction des ressources particulières « *gardées ici* ». Durant la partie, vous êtes libre de déplacer des ressources de votre Sac à ces cartes comme bon vous semble. Les ressources **ne sont pas** attachées à une carte avant le décompte final des scores.

TROIS FAVEURS MAXIMUM

À la fin de votre tour, si vous avez **plus de trois** Faveurs en préparation, vous devez en défausser pour revenir à trois. Cependant, vous **pouvez en avoir plus de trois** *durant* votre tour.



Ce signe sur votre Sac vous rappelle que vous ne pouvez avoir que trois Faveurs en préparation à la fin de votre tour.



Vous possédez le Gland, le Bouleau et l'Insecte nécessaires pour fabriquer ce Tambourin. Vous dépensez ces ressources et déplacez cette Faveur de la case **Faveurs en préparation** vers la case **Faveurs apportées** de votre Sac.

Le Tambourin fait partie de la Catégorie Divertissement. Vous placez un cube sur une case Divertissement vide de la Festivité **Danse aux lampions**... ce qui fait de vous le plus gros contributeur actuel !



Si vous aviez placé le dernier cube nécessaire, l'Évènement de la **Danse aux lampions** aurait été déclenché... mais il reste encore deux cases vides. Ce n'est pas pour cette fois !



Par exemple, votre **Tambourin** marquera des points bonus si vous « formez un orchestre » avec un **Violon**. Vous possédez également une **Jarre à Insectes**, qui marquera des points pour chaque Insecte et Herbe que vous y stockez.



Les Badges vous donnent des effets divers : certains donnent des points, d'autres octroient des bénéfices permanents, d'autres encore ne peuvent être activés qu'un certain nombre de fois par heure.

- Lorsque vous activez un Badge à usage limité, placez dessus l'un de vos cubes comme rappel temporaire. Les cubes sont ôtés des Badges à la fin de chaque heure.
- Les Badges qui vous permettent de vous **déplacer** fonctionnent comme des Plans : vous ne pouvez les utiliser qu'**avant** ou **après** vous être déplacé à l'aide de votre Ami.

- Placez vos Badges sous votre Sac. Vous pouvez en garder jusqu'à **quatre** à la fois. Si vous en obtenez un cinquième, vous devez en défausser un pour n'en avoir plus que quatre.

- Vous **ne pouvez pas** posséder deux Badges identiques. Si un effet de jeu vous fait obtenir un Badge que vous possédez déjà, défaussez-vous de celui-ci et piochez-en un nouveau.

GAPACITÉS DES AMIS

- Chaque Ami indique le fonctionnement de sa capacité ainsi que le moment de son utilisation lorsqu'il est joué.
- La plupart des capacités des Amis ne s'activent que si vous effectuez une action spécifique lors de votre tour. Essayez de jouer vos Amis lorsque vous pouvez obtenir le plus d'avantages de leurs capacités !
 - Si un Ami ne précise pas le moment où sa capacité doit être activée, celle-ci peut être utilisée à tout moment de votre tour.



Par exemple, **Apiculteur** indique que vous pouvez dédenser une Fleur et un Insecte pour recevoir un Miel, deux fois par heure.

Lorsque vous utilisez cette capacité, dépensez les Curiosités, recevez le Miel et marquez le Badge d'un de vos cubes pour vous rappeler que vous l'avez utilisé une fois. Si vous l'utilisez une deuxième fois, placez un second cube, ce qui est le maximum par heure pour ce Badge.





TOUR FLÂNERIE

Lorsque vous jouez une carte *Flânerie* au lieu d'une carte *Ami* au début de votre tour, vous déclenchez un **tour Flânerie**. Les tours Flânerie fonctionnent de manière très simple :

Collectez les deux ressources indiquées sur la carte (attention, vous **ne fourragez pas**) puis remettez la carte Flânerie utilisée au **bas** de la pile Flânerie (il n'y a pas de défausse Flânerie).

Vous pouvez ensuite **fabriquer des Faveurs**, comme dans un tour normal. Vous ne pouvez ni *voyager* ni *activer d'emplacement* lors de ce tour.



Ainsi, si vous jouez cette carte *Flânerie*, vous récoltez un *Gland* et une *Fleur*. Vous pouvez ensuite fabriquer les *Faveurs* de votre choix et finir votre tour.

QUE SIGNIFIENT CES SYMBOLES ?

Ces symboles apparaissent souvent. Voici un petit glossaire pour vous rappeler leur signification !



Un Matériau au choix



Une Curiosité au choix



Une ressource au choix



Deux Matériaux identiques



Deux Curiosités différentes



Trois points



Le Matériau solaire actuel



Un Matériau solaire passé



Un Matériau solaire actuel ou passé



Une Faveur



Un Ami



Un Badge



Une Flânerie



Une Faveur du présentoir



Un Ami du présentoir



Un Badge du présentoir



Filez d'un emplacement jusqu'à celui indiqué



Un cube Joueur



Ajoutez un cube sur une case au choix d'une Festivité



Ajoutez un cube à une case Nourriture sur une Festivité



À la fin de la **cinquième heure** (lorsque le Soleil arrive tout à droite de sa piste), le crépuscule arrive et c'est la fin de la partie : passez au **Décompte des points**. Si ce n'est pas encore le cas, suivez les étapes suivantes :

1. AVANCEZ LE SOLEIL

Piochez une nouvelle **tuile Soleil** de la pile pour la placer face visible sur la case suivante de la piste Soleil. Retournez la tuile Soleil de l'heure précédente et placez dessus un Matériau de la réserve correspondant à son recto (certains effets concernent les Matériaux solaires passés, cela vous permettra de vous les rappeler).



2. RENOUEVEZ LES PRÉSENTOIRS

Pour chacun des présentoirs des cartes **Faveur**, **Ami** et **Badge**, défaissez la carte la plus éloignée de la pile, déplacez chaque carte d'un cran vers la droite et remplissez le présentoir.



3. REPRENEZ VOS AMIS ET VOS BADGES

Reprenez tous les **Amis Fatigués** de votre Sac dans votre main. Ceux-ci sont à nouveau **En forme** et donc disponibles pour l'heure suivante. Si des cubes Joueur se trouvent sur vos Badges, reprenez-les.



4. OBSERVEZ QUI FLÂNE

Chaque joueur annonce combien d'Amis (**Ami de départ inclus**) il a en main. Puis, à l'**exception** du joueur (ou des joueurs) qui a le plus d'Amis en main, ils piochent des cartes **Flâneries** de la pile jusqu'à ce que **tous les joueurs aient le même nombre de cartes**.

5. PASSEZ LE VER

Passez le Ver au joueur suivant en sens horaire, qui devient le nouveau Lève-Tôt. Une nouvelle heure commence !



Observez qui flâne :

Vous (Rouge) avez **quatre Amis** en main (**Ami de départ inclus**). Violet en a **trois**, et jaune **deux**. Violet pioche donc une carte Flânerie et jaune deux. Tous les joueurs ont maintenant le même nombre de cartes, une nouvelle heure débute !



DÉCOMPTE DES POINTS

Défaussez toute Faveur qui serait en préparation. Puis, retournez votre Sac pour dévoiler une piste de score où vous comptabiliserez vos points, en utilisant votre pion comme marqueur (chaque fois que vous arrivez au bout de la piste, placez un cube sur la **case +50** puis recommencez du début). Les points proviennent des **Faveurs**, des **Amis**, des **Badges**, des **ressources restantes** et des **Festivités**.

FAVEURS

Les Faveurs valent toutes des points, et nombre d'entre elles accordent également des **points bonus**.

- Si une Faveur vous garantit des points bonus si vous « avez aussi » un autre élément, cet élément fonctionnera pour **plusieurs** Faveurs. Ainsi, si vous avez deux **Tambourins** (qui vous donnent des points bonus avec un **Violon**) et un seul **Violon**, les deux **Tambourins** vous donnent des points bonus.
- Certaines Faveurs vous permettent de **stocker** des ressources pour obtenir des points bonus. Vous pouvez à présent réorganiser vos ressources entre vos différentes Faveurs pour maximiser vos points. Cependant, chaque ressource ne peut être stockée que sur une seule carte. Les ressources stockées sur des Faveurs **ne sont pas** considérées comme des « ressources restantes ».

AMIS

Tous vos Amis (à l'exception de votre Ami de départ) vous accordent des points.

BADGES

Les Badges accordent tous des points. Certains d'entre eux peuvent également accorder des points bonus.

RESSOURCES RESTANTES

Les Miels, les Plans et les groupes de trois ressources au choix (**Matériaux** et **Curiosités**) valent un point chacun. Ignorez les restes.



FESTIVITÉS

Chaque Festivité est comptée séparément. Pour chacune :

- Le joueur (ou les joueurs à égalité) possédant le plus de cubes sur la carte Festivité reçoit un point par cube lui appartenant, **plus quatre**.
- Le deuxième joueur (ou les joueurs à égalité) possédant le plus de cubes sur la carte Festivité reçoit un point par cube lui appartenant, **plus deux**.
- Tout autre joueur possédant des cubes sur la carte Festivité reçoit un point par cube lui appartenant.
- Les cubes recouvrant les lignes inutilisées **ne comptent pas**. Ne les comptabilisez pas dans vos calculs.

Rappel des points

case +50



Votre **Jarre à Insectes** vous rapporte **5** plus **4** pour les deux groupes d'Insecte et d'Herbe que vous y avez stockés. Vos deux **Tambourins** vous rapportent chacun **4** plus **2** car vous apportez également un **Violon**. Votre **Violon** vous rapporte **7** lui-même.



Vos **Amis** vous rapportent **10** au total. Aucun d'eux ne rapporte de point bonus.



Vos **Badges** vous rapportent **3**, et votre Badge **Maître nageur** vous rapporte un bonus de **2** pour vos trois Amis voyageant sur les pistes Lac.

Vos **ressources restantes** vous rapportent **5** au total :



Enfin, les points de chaque Festivité sont décomptés. Pour la **Danse aux lanternes**, vous (Rouge) et Jaune êtes à égalité pour le nombre de cubes présents (3 chacun), vous recevez donc **7** (et Bleu reçoit **4** car il est à la deuxième place avec deux cubes).



Pour les deux autres Festivités (non montrées) vous recevez **4** en étant deuxième sur l'une avec deux cubes, et **1** pour votre unique cube sur la dernière.

Votre score final est **64**. Êtes-vous celui qui a apporté le plus de réjouissances pour le Festival du Printemps ?


Maple Valley se joue en solitaire sans avoir à changer grand-chose !


- N'installez pas les **Festivités**. Vous ne les utilisez pas en Solo, et n'y apportez donc pas vos Faveurs une fois celles-ci fabriquées. Ignorez les effets de jeu relatifs aux Festivités.


- À la fin de la manche, lors de l'étape **Observez qui flâne**, piochez **une** carte Flânerie si vous n'avez pas joué au moins 1 Ami lors de cette manche.


Jouez la partie normalement, puis utilisez le questionnaire suivant pour définir le résultat de votre partie. Chaque réponse vous donnera un mot. Assemblez les quatre mots pour obtenir votre titre. Vous pourriez par exemple être le **Générallement Enthousiaste Pisteur des Rivières Sauvages** !

1. Quel type de Faveur avez-vous le plus fabriqué ?

 Décoration : Ingénieusement

 Diversification : Génialement

 Nourriture : Savoureusement

 Cadeau : Généreusement

2. Quel est votre score final ?

0-25 : Somnolant

26-50 : Nonchalant

51-75 : Enthousiaste

76-100 : Exubérant

100-125 : Festif

126+ : Spectaculaire

3. Combien de Badges possédez-vous ?

0-1 : Promeneur

2 : Randonneur

3 : Eclairé

4 : Pisteur

4. Sur quel type de terrain voyagez-vous le plus ?

Si deux sont à égalité, choisissez le type à égalité souhaité.



des Bois sauvages



des Rivières tumultueuses



des Collines escarpées



de la Vallée aux Erables

TROIS À ÉGALITÉ



VAINQUEUR !
Une fois tous les points décomptés, le joueur possédant le plus haut score (qui a le plus participé au Festival cette année) est déclaré vainqueur !
En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité l'emportent et l'évènement est encore plus joyeux que s'il n'y avait eu qu'un seul vainqueur !

MAPLE VALLEY EN UN COUP D'OEIL

LE JEU EXPLIQUÉ EN UNE SEULE PAGE

MISE EN PLACE

Installez le plateau et ajoutez deux Avant-postes et trois Festivités. Créez des présentoirs Faveur, Badge et Ami de quatre cartes chacun à côté des piles, ainsi qu'une pile Flânerie. Placez aléatoirement les Lieux de Curiosité noir et blanc. Placez aléatoirement les jetons Bosquet comme indiqué (en évitant les doublons). Mélangez les tuiles Soleil et placez-en une sur la piste Soleil. Créez la réserve avec les Matériaux, Curiosités et Plans.

Choisissez un Lève-Tôt et donnez-lui le Ver. Chaque joueur reçoit le Sac, les cubes et l'Ami de départ de sa couleur, et place ses pions sur le Village. Chaque joueur reçoit un Plan, une Curiosité de chaque type ainsi qu'un Ami aléatoire de la pile. Chaque joueur pioche trois Faveurs, en place deux à côté du Sac puis défausse la dernière.

TOUR DE JEU (En sens horaire depuis le Lève-Tôt jusqu'à passer)

ÉTAPE 1 : JOUEZ UNE CARTE

Soit un Ami dans le Sac, soit une Flânerie (voir Tour de Flânerie) dans la pioche.

ÉTAPE 2 : VOYAGEZ

Déplacez-vous sur les pistes du type de votre Ami (ou avec un Plan, avant ou après)

ÉTAPE 3 : ACTIVEZ VOTRE EMPLACEMENT

Réalisez la ou les action(s) de votre Emplacement (voir Emplacements à droite).

ÉTAPE 4 : FABRIQUEZ DES FAVEURS

Dépensez vos ressources pour fabriquer vos Faveurs, et assignez-les aux Festivités.

FESTIVITÉS

Vous déclenchez son Évènement en y plaçant le dernier cube.

COMPÉTENCE DES BADGES ET CAPACITÉS DES AMIS

Utilisez-les lors de votre tour en suivant leur description.

TOUR DE FLÂNERIE

Passer les étapes 2 et 3. Collectez les ressources de la carte Flânerie jouée.

FIN DE MANCHE (Si Fin de partie, passez à Décompte des points.)

1. Avancez la piste Soleil.
2. Renouvelez les présentoirs Faveur, Badge, et Ami.
3. Les joueurs récupèrent leurs Amis Fatigués et leurs cubes sur leurs Badges.
4. Les joueurs ayant le moins d'Amis piochent des cartes Flâneries jusqu'à ce que tous les joueurs aient le même nombre de cartes.
5. Passez le Ver en sens horaire. Une nouvelle manche démarre.

DÉCOMPTE DES POINTS (Gagnez ♥ pour...)

1. Vos Faveurs rapportent des points et des points bonus.
2. Vos Amis rapportent des points et des points bonus.
3. Vos Badges rapportent des points et des points bonus.
4. Vos ressources restantes rapportent des points : ♥ par Plan, Miel, et groupe de trois ressources.
5. Cubes Festivités : Le Premier marque 4♥, plus 1♥ par cube. Le Deuxième marque 2♥, plus 1♥ par cube. Les Autres marquent 1♥ par cube.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

AUTEUR
ROBERTA TAYLOR
ILLUSTRATIONS
SHAWNA JC TENNEY

GRAPHISME, RÈGLES
JOSHUA CAPPEL
DÉVELOPPEMENT
KTBG

DIRECTEUR COMMUNICATION
SEAN JACQUEMAIN
GESTION DE PROJET
HELAINA CAPPEL

TRADUCTION FRANÇAISE
THE RULEBOOK TRANSLATOR

Merci à Laura Chew, Alyssa Andreas, Jen Lazenby, Gabriel Lamer, Jamie Dagers, Suzanne Brownbill, Todd Corson, Anabiyeni et Ethan Hyatt pour les super idées des Badges !

Roberta remercie : toute ma famille, principalement Craig, qui a testé tant de versions du jeu.

Un immense merci à toute l'équipe deKTBG pour avoir cru en moi et avoir fait briller mes idées. ♥

KTBG remercie : toutes nos merveilleuses familles pour avoir joué le jeu ! Shawna JC Tenney, qui a passé d'innombrables heures à créer ce monde unique. L'incroyable Roberta Taylor, dont nous sommes très fiers de partager l'amitié, les idées et la créativité. Jon Mietling qui nous surprend toujours autant par ses talents de vidéaste. Noah de Game Trayz pour les splendides inserts. Dwayne Shearill (BlackBoardGaming), notre inépuisable présentateur au PAXU ! Mik, Starla et Grant (Our Family Plays Games), Derek et Lizzy (Board Game Spotlight), Aaron (Game Enthus), Iliya et Tylor (Kovray), Mandi et Suzanne (Salt and Sass), Katia (Board Game Art Creations), Monique et Naveen (Before You Play), Alison et Daniel (Play the Game), Krissy (2 Sheep 1 Wheat) et Amanda Panda, qui aiment ce jeu autant que nous autres ! Et bien sûr nos chers backers de Kickstarter et leur soutien sans faille, sans qui rien de tout cela n'aurait été possible.

EMPLACEMENTS

BOSQUETS

Fourrage des Matériaux : une paire ou un de chaque. +1 Matériau solaire si vous en fourragez un.

LE VILLAGE

Dépensez des Curiosités pour choisir un Ami.

LA TOUR DE GUET

Recevez deux Plans et choisissez une Faveur.

LE PAVILLON

Piochez une Faveur, ajoutez un cube sur une case Festivité vide et choisissez un Badge.

LA HUTTE

Piochez une Faveur et choisissez une Faveur.

AVANT-POSTES

Échangez des éléments puis utilisez l'effet.

LES FALAISES

Recevez trois Matériaux solaires puis filez au Village et activez-le.



@2023 Matagot

161 rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux
Tous droits réservés.



Publié avec amour par KTBG

www.kidstablebg.com

©2023 Tous droits réservés