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 ★★★ modulable 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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Dans ma Vallée

8+ | 2/5 | 40 min

Principe et but du jeu

Lancez les dés et faites les bons choix pour créer la plus belle vallée du pays. Placez des maisons et connectez-les aux rails de chemin de fer pour gagner des points de victoire. Gagnez des points supplémentaires en plantant des tournesols aux pieds des montagnes, en nourrissant vos moutons et donc vos villages..., mais, attention, les autres joueurs voudront aussi tirer le meilleur parti des tirages de dés. À vos crayons pour construire la vallée de vos rêves !

Contenu

20 fiches Joueur recto verso

5 feutres effaçables

1 plateau recto verso

6 dés spéciaux

1 jeton premier joueur

Mise en place

1. Chaque joueur reçoit un feutre et une fiche Joueur. Les joueurs doivent chacun prendre une fiche portant la même lettre (A, B, C, D, E, F, G ou H). Les fiches Joueur non utilisées peuvent être remises dans la boîte.

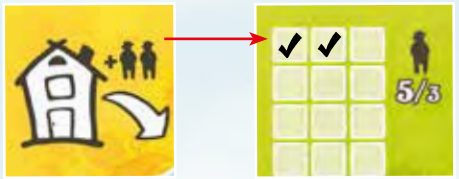
Conseil : il est recommandé de jouer les premières parties à 4 joueurs maximum. Après quelques parties, il sera possible d'ajouter le cinquième joueur.

2. Placer les 6 dés et le plateau de jeu (côté plateau visible) au centre de la table. Chaque joueur regarde le dessin de la ville à droite de sa fiche Joueur. Chaque joueur cherche alors ce dessin sur le plateau central et dessine sa première maison sur la case équivalente de sa fiche.

Fiches joueurs

Plateau de jeu

3. Chaque joueur ajoute ses 2 premiers Villageois à la section Villageois de sa fiche.



Plateau de jeu *Fiches des joueurs*

4. Le plus jeune de la table reçoit le jeton Premier Joueur.

5. Le plateau de jeu peut maintenant être retourné côté aide de jeu.

Astuce : utiliser l'intérieur du dessus de boîte pour lancer les dés.

Déroulement de la partie

Les joueurs enchaînent plusieurs manches. Le premier joueur change pour chacune en suivant le sens horaire de la table.

Une manche se déroule en trois phases dans cet ordre :

A. Lancer les 6 dés

B. À tour de rôle, prendre un dé et dessiner un symbole

C. Fin de la manche

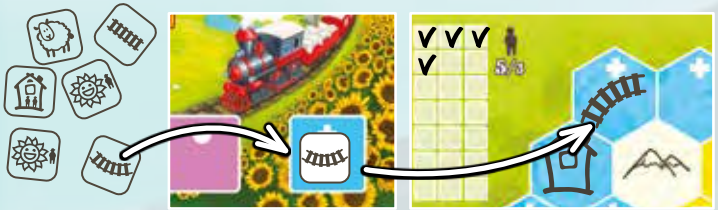
A. Lancer les 6 dés

Au début d'une manche, le premier joueur lance les 6 dés qui créent la réserve.

B. À tour de rôle, prendre un dé et dessiner un symbole

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chacun à son tour prend 1 dé et réserve une couleur encore disponible en plaçant ce dé sur l'espace de cette couleur du plateau central. Puis il dessine sur sa fiche le symbole indiqué par le dé sur une case disponible de la couleur qu'il a réservée.

Exemple : *George est le premier joueur ; il prend le dé et réserve la couleur bleue sur le plateau central. Il dessine alors un virage de chemin de fer sur une case libre bleue de sa fiche.*



Plateau central *Fiche de George*

Note : un virage ne peut ni relier l'un des côtés immédiatement adjacent à son départ ni celui d'en face ; il doit toujours y avoir un et un seul espace entre le début et la fin du virage, comme indiqué dans l'exemple ci-dessous.

Un virage doit toujours être dessiné de cette façon :

Quand un joueur construit une Maison () ou plante un Super Tournesol (), il gagne un certain nombre de Villageois. Ces Villageois sont ajoutés en cochant une case de la section Villageois de sa fiche. En fin de partie le joueur qui en a le plus gagne des points supplémentaires.

Note : il est possible de suivre son nombre de Villageois en dessinant les Super Tournesols un peu différemment des Tournesols ordinaires.

Section Villageois de la fiche Joueur

Une Maison () rapporte 2 nouveaux Villageois.

Un Super Tournesol () rapporte 1 nouveau Villageois.

Exemple : *c'est le tour de Paul. Il choisit et réserve le orange sur le plateau central. Il peut donc dessiner une Maison sur une case orange disponible de sa fiche. Il ajoute également 2 Villageois à sa section Villageois grâce à cette Maison.*

Fiche de Paul

On ne peut pas passer son tour ; un joueur doit toujours choisir un dé et dessiner le symbole correspondant même si ça ne l'arrange pas.

Si le joueur n'a aucune case libre d'une couleur disponible sur le plateau central, il doit tout de même choisir un dé et une couleur. Il dessine alors un Tournesol sur n'importe quelle case libre de sa fiche à la place du symbole du dé. Ce Tournesol ne rapporte pas de Villageois.

C. Fin de la manche

La manche prend fin quand toutes les couleurs du plateau central ont été réservées et que tous les joueurs ont dessiné le symbole correspondant quand cela était possible.

Le jeton Premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire. Celui-ci prend les 6 dés et une nouvelle manche commence par la phase A.

Note : les joueurs ne jouent pas le même nombre de tours durant une manche. Par contre tous les joueurs joueront le même nombre de tours durant la partie.

Astuce : laissez aller votre créativité, dessinez les symboles à votre façon. Profitez du temps entre les tours pour rendre votre vallée unique et détaillée !

Fin de la partie

La partie prend fin quand chacun a rempli toutes les cases de sa fiche Joueur. Les joueurs comptent alors leurs points, celui qui en a le plus gagne !

Décompte des points

À la fin de la partie, les joueurs comptent leurs points en suivant les indications en bas de leur fiche Joueur.

1. Maison avec Mouton

Chaque Mouton relié à une Maison rapporte 3 points. Un Mouton ne peut compter que pour une Maison.
Un Mouton est relié à une Maison dans ces deux cas :

- s'il est adjacent à une Maison. Un Mouton peut être relié à une Maison s'il est sur une case immédiatement adjacente à cette Maison.

- s'il est connecté à une Maison. Un Mouton peut être relié à la maison A si elle est directement adjacente à la Maison B ou si la Maison B est connectée à la Maison A par un chemin de fer. Il faut imaginer que le Mouton est transporté d'un village à un autre par le Chemin de fer.

Troupeau de Moutons :
Si 2 Moutons ou plus sont sur des cases adjacentes, ils sont considérés comme un troupeau de Moutons. Si au moins un Mouton dans le troupeau peut être relié à une maison (adjacent ou connecté), alors n'importe quel autre Mouton dans le troupeau peut être relié à cette Maison à sa place.

Conseil : placez vos troupeaux de façon à laisser les meilleures places à vos Maisons, à vos Chemins de fer et à vos Tournesols. Mais n'oubliez pas de relier chaque Maison à un Mouton !

Village :
Si 2 Maisons ou plus sont directement adjacentes, elles sont considérées comme un Village. Si un Mouton peut être relié à une Maison faisant partie d'un Village, il peut être relié à n'importe quelle autre Maison de ce Village. Attention, chaque Maison du Village a besoin d'être reliée à son propre Mouton.

Exemple : *Tant que moutons, maisons, village, et chemins de fer sont connectés, les joueurs sont libres de les répartir pour le décompte final.*

Avec des enfants...

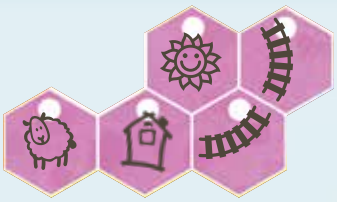
Le lien entre les Moutons et les Maisons via le chemin de fer, les troupeaux et les villages peut être un peu compliqué pour les plus jeunes. Dans ce cas vous pouvez simplifier la règle de façon à ce que les Moutons ne soient reliés aux Maisons que via les cases adjacentes.

2. Maison sans Mouton

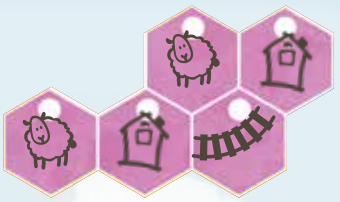
Chaque Maison qui n'est pas reliée à un Mouton fait perdre 5 points de victoire à son propriétaire.

3. Majorité de Tournesols

Les joueurs comptent le nombre de Tournesols de chacune de leurs zones colorées. Pour chacune de ces zones le joueur qui a le plus de Tournesols gagne 3 points de victoire. En cas d'égalité personne ne gagne de points de victoire pour cette zone colorée.



Zone mauve de Marie



Zone mauve de Paul

Exemple : *Paul et Marie vérifient qui a le plus de Tournesols dans la zone mauve. Marie a 1 Tournesol tandis que Paul n'en a aucun. C'est donc Marie qui en a le plus ; elle gagne 3 points de victoire.*

Note : les Super Tournesols sont comptabilisés comme des Tournesols normaux lors de ce décompte.

4. Montagne

Chaque Montagne rapporte 1 point de victoire par Tournesol qui y est directement connecté.

Exemple : *la Montagne de gauche rapporte 2 points de victoire, la Montagne de droite en rapporte 3.*

5. Villageois

Le joueur qui a le plus de Villageois gagne 5 points, le joueur qui arrive deuxième marque 3 points.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de Maisons gagne les points ; s'il y a encore égalité c'est celui qui a le plus de Tournesols. S'il y a toujours égalité, (cas rare) et que cette égalité concerne la première place, personne ne gagne de point, ni les premiers ni celui qui totalise le deuxième plus grand nombre de Villageois. Si l'égalité parfaite concerne la deuxième place, seul le premier marque des points.

6. Vallée à grande vitesse

Les Maisons connectées les unes aux autres par au moins 2 voies de Chemin de fer rapportent un bonus Vallée à grande vitesse.

Le nombre de points de victoire est déterminé par le nombre de Maisons connectées (Voir tableau en bas de la fiche Joueur).

Important : les Maisons faisant partie d'un Village dont au moins l'une des Maisons est connectée par au moins 2 Chemins de fer ne comptent pas pour ce bonus. Autrement dit, un Village connecté à d'autres Maisons par au moins 2 Chemins de fer est considéré comme une seule Maison.

Exemple : *3 Maisons/Villages sont connectés par au moins 2 Chemins de fer. Le joueur gagne 9 points de victoire.*

7. Total des points

Chaque joueur additionne tous ses points de victoire ; celui qui en a le plus gagne.

En cas d'égalité le joueur qui a le plus de Maisons gagne.

S'il y a toujours une égalité, le joueur avec le plus de Tournesols gagne.

S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de Villageois gagne.

Exemple de décompte

Sur l'exemple ci-contre , le joueur termine la partie avec :

- 6 maisons reliées à un Mouton ce qui lui rapporte 18 points ;

- une Maison non reliée à un Mouton ce qui lui vaut une pénalité de 5 points ;

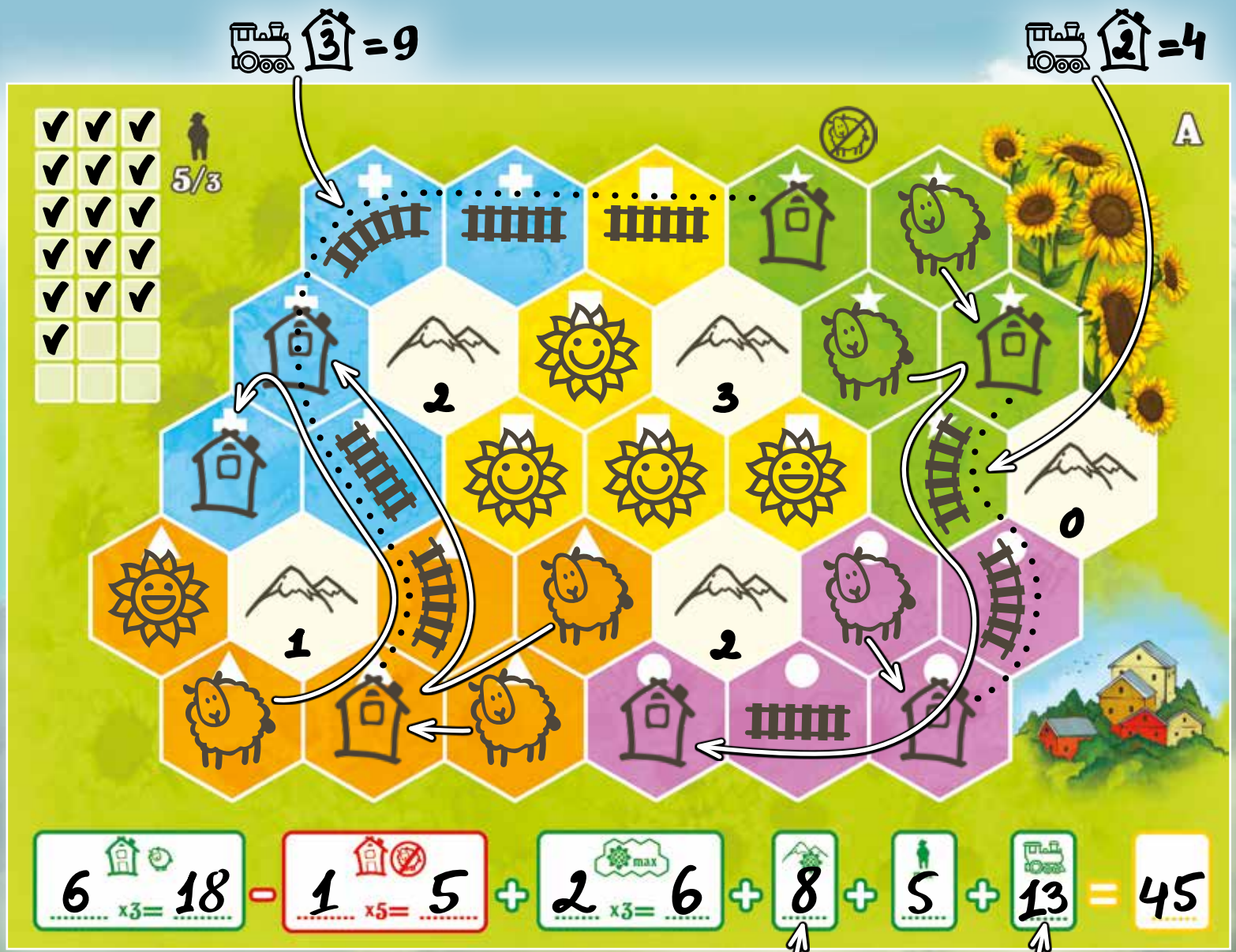
- la majorité de Tournesols dans 2 couleurs ce qui lui rapporte 6 points ;

- ses 5 Montagnes lui rapportent 8 points grâce aux Tournesols qui leur sont adjacents ;

- il est le joueur qui totalise le plus de Villageois et marque donc 5 points supplémentaires ;

- Il possède deux zones qui relient des Maisons ou Villages avec au moins 2 Chemins de fer, l'une reliant 3 Maisons, ce qui lui rapporte 9 points, et l'autre en reliant 2 ce qui lui rapporte 4 points.

Son total est donc de 45 points (18 - 5 + 6 + 8 + 5 + 13).


3 =9
2 =4
A
5/3
2
3
1
2
0
6 x3= 18
1 x5= 5
2 x3= 6
max
8
5
13
45
1+2+3+0+2
9+4

Crédits

Auteur : Wouter van Strien

Illustrations : Alexander Shaldin

Directeur général : Mikhail Akulov

Chef de projet : Ivan Popov

Développement : Nikolay Pegasov, Petr Tyulenev

Responsable édition : Alexander Kiselev

Éditeur : Valentin Matyusha

Prepress : Ivan Sukhovey

Directeur commercial : Sergey Tyagunov

L'auteur de ce jeu souhaite remercier son petit frère Willem van Strien pour son aide précieuse durant le développement de *Dans Ma Vallée.*
Remerciement tout particulier à Ilya Karpinsky.

N'hésitez par à partager des images de vos parties sur les réseaux sociaux en utilisant le #dansmavallee.

Attention : les feutres peuvent tacher les tissus et certaines surfaces. Tenir à l'écart des yeux et de la peau. Assurez-vous que toutes les fiches Joueur sont propres avant de les ranger dans la boîte en fin de partie.

CE

0-3

ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 06-2018

HOBBY WORLD

© 2018 Hobby World.
Tous droits réservés
info@hobbyworld.ru
international.hobbyworld.ru
Vaxion Trading LTD 84 Griva Digeni, SAVVIDES BUILDING, 1st floor, apartment/office 102, 3101, Limassol, Cyprus.

Adaptation et distribution française :
GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com