



es feuilles des arbres commencent à rougir : l'automne ne va pas tarder ! Il est donc grand temps de préparer le terrier pour l'hiver et de constituer des réserves pour nourrir la colonie. Au travail ! Récoltez des baies et du miel pour ravir vos estomacs, ainsi que de la paille pour rendre vos lits plus doux. Mais prenez garde : la prairie n'est pas sans dangers !

Matériel

1 plateau Prairie
Table des récoltes



1 plateau Terrier



1 plateau Saison



4 figurines
Chien de prairie



20 jetons
Buisson



20 jetons
Galerie



12 jetons
Hérisson



10 jetons Paille



8 jetons Belette



14 cartes Danger



8 cartes Castor



2 sacs



But du jeu

Fluffy Valley est un jeu coopératif. Stockez dans votre Terrier toutes les ressources nécessaires pour passer l'hiver avant la fin de la 9^e manche.

Mise en place



1 Insérez le plateau Prairie dans la boîte ouverte en faisant correspondre les trous du plateau avec ceux du support en plastique. Placez ensuite les plateaux Terrier et Saison comme indiqué ci-dessus.

2 Mélangez les cartes Castor et placez-les face cachée à côté du plateau Prairie, près du Castor représenté sur celui-ci.

3 Mélangez les cartes Danger et placez-les face cachée sur l'emplacement Danger du plateau Saison.

4 Placez l'aiguille du plateau Saison sur la zone été, en vert.

5 Placez les jetons Paille et Hérisson à proximité comme indiqué ci-dessus, puis les jetons Belette à côté du plateau Saison. Les jetons Buisson et Galerie sont placés dans leur sac respectif (vert pour les jetons Buisson, noir pour les jetons Galerie).

6 Placez les 4 figurines Chien de prairie têtes en haut dans les emplacements Buisson, Vipère, Hérisson et Terrier du plateau Prairie.

7 Préparez le plateau Terrier avec des jetons Hérisson et Paille en fonction du niveau de difficulté choisi :

Facile : placez 1 Miel, 2 Pailles, 4 Baies.

Normal : placez 1 Miel, 1 Paille, 2 Baies.

Difficile : ne placez aucun jeton.

La dernière personne à avoir vu un animal sauvage sera le premier joueur.

Note : à 1 joueur, la mise en place et les règles qui suivent sont identiques.

Déroulement du jeu

La partie se déroule en une succession de manches. À chaque manche, chacun leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs vont déplacer et retourner un Chien de prairie pour réaliser une action du plateau Prairie. La manche se termine lorsque tous les Chiens de prairie ont la tête en bas.

TOUR DE JEU

À ton tour, si tu as un Chien de prairie devant toi, tu dois jouer celui-ci. Sinon, tu dois jouer un Chien de prairie du plateau Prairie qui a la tête hors du plateau.

Tu ne peux pas jouer un Chien de prairie qui a la tête en bas !

Lorsque tu joues un Chien de prairie, déplace-le tête en bas dans un trou inoccupé du plateau (tu ne peux pas rester dans le même trou) et applique l'effet correspondant à l'illustration de ce trou :



Pioche 1 jeton Buisson dans le sac vert et place-le au centre du plateau Prairie, sur la Table des récoltes. Si c'est une Baie mûre (bleue), tu pourras la stocker dans le Terrier plus tard. Si c'est une Baie pourrie (jaune), tu pourras l'échanger contre une autre ressource chez Léon le Hérisson.



Choisis 1 type de ressource disponible sur la Table des récoltes (Miel, Baie mûre ou Paille) et fais glisser par la fente du plateau Prairie tous les jetons du type choisi jusqu'au plateau Terrier, sur les emplacements correspondants. Si tous les emplacements sont occupés, **vous avez gagné la partie**. Les ressources en trop sont inutiles. **Attention, tu ne peux jamais stocker de Baies pourries.**



Tu peux dépenser 1 jeton Paille présent sur la Table des récoltes. Pioche alors 1 carte Castor, et place-la face visible à côté du plateau Terrier : tous les joueurs disposent maintenant de cette amélioration jusqu'à la fin de la partie (les effets des cartes Castor sont expliqués p. 6).



Échange des Baies pourries de la Table des récoltes contre UNE ressource de Léon. Ainsi, pour 1 Baie pourrie, tu recevras 1 Baie mûre ; pour 2 Baies pourries, 1 Paille ; pour 3 Baies pourries, 1 Miel.



Retire 1 jeton Belette du plateau Prairie.



Prends 1 jeton Paille près du plateau Prairie et place-le sur la Table des récoltes.



Active de nouveau l'action réalisée par l'un des Chiens de prairie ayant à présent la tête en bas.



Pioche 1 jeton Galerie dans le sac noir et applique son effet (les effets des jetons Galerie sont expliqués p. 6).

Lorsque tous les Chiens de prairie du plateau Prairie ont la tête en bas, les joueurs passent à la préparation de la nouvelle manche.



Marie déplace un Chien de prairie dans l'emplacement Champ : elle dépose donc 1 jeton Paille sur la Table des récoltes ; Pierre, lui, va chez le Castor et échange la Paille que Marie a récoltée pour piocher 1 carte Castor (c'est le début de la partie, cette amélioration sera utile !) ; à son tour, Jean va dans la Rivière pour rejouer l'action de Marie et ramène à nouveau 1 Paille sur la Table des récoltes ; enfin, Léa va dans le Buisson pour piocher une Baie : elle est mûre !



PRÉPARATION DE LA NOUVELLE MANCHE

Au début d'une nouvelle manche (sauf lors de la première), effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

1 Retournez tous les Chiens de prairie du plateau Prairie têtes en haut, mais laissez-les dans leur trou respectif. Si des Chiens de prairie se trouvent sur le plateau Saison, distribuez-les un par un en commençant par le joueur qui démarrera la manche suivante (c'est-à-dire le joueur à gauche du dernier à avoir déplacé un Chien de prairie).

2 Piochez 1 carte Danger et appliquez son effet :



Prenez 1 des Baies mûres stockées dans votre Terrier et placez-la dans le sac Galerie (noir). Ah là là, sacré Blaireau !



Zut, l'Aigle a emporté l'un de vous au loin ! Vous allez devoir rentrer à pied... Prenez le Chien de prairie de votre choix sur le plateau Prairie et placez-le sur le plateau Saison, dans l'espace foin. Il ne pourra pas être joué durant cette manche.



Le Renard vous a dérobé vos ressources avant que vous n'ayez pu les stocker ! Placez tous les jetons accumulés sur la Table des récoltes dans le sac Galerie.

Note : Vos ressources sur le plateau Terrier sont définitivement protégées du Renard. Seules celles au centre du plateau Prairie sont dérobées.



Oups, une Belette s'est endormie sur le trou représenté : il n'est plus accessible (ici, au bord de la Rivière). Placez 1 jeton Belette sur le trou correspondant. Si un Chien de prairie se trouve dans ce trou, placez-le sur le plateau Saison, dans l'espace foin. Il ne pourra pas être joué durant cette manche.

3 Avancez l'aiguille du plateau Saison d'une zone. Si vous atteignez la zone hiver (en rouge), la partie se termine après avoir joué la manche que vous êtes en train de préparer.

C'est à la personne à gauche du dernier joueur de la manche précédente de commencer.

Fin de partie

La fin de la partie est déclenchée :

- si vous avez réussi à stocker toutes les ressources nécessaires pour l'hiver dans votre Terrier. Dans ce cas, vous avez gagné !



Vous avez rempli

le Terrier



Bravo ! Vous êtes prêts pour un hiver confortable : de larges lits de paille vous attendent, et vous avez de quoi faire des festins tous les jours !

- ou si l'aiguille du plateau Saison atteint la zone hiver (en rouge). Finissez alors la manche en cours de préparation, puis comptez vos ressources pour connaître votre score (voir explications ci-dessous).

Vous avez entre

16 et 17 ressources



Il vous manque peu pour que l'hiver s'annonce parfait, mais pas de panique ! Vous aviez prévu des denrées de secours, vous avez donc largement de quoi passer l'hiver.

Vous avez entre

13 et 15 ressources



L'hiver est arrivé plus vite que prévu. Mais si vous ne faites pas d'excès vous aurez quand même tout ce qu'il vous faut pour passer l'hiver !

Vous avez entre

10 et 12 ressources



Vous avez compté vos ressources et les avez organisées par jour pour que vous puissiez passer l'hiver. Vous n'avez pas intérêt à déroger à ce planning.

Vous avez

moins de 10 ressources



L'hiver sera rude et il ne faudra pas faire d'excès, mais le plus important est d'être tous ensemble ! Bonne hibernation compagnons !

Précisions

AMÉLIORATIONS DU CASTOR



Buisson : Piochez 2 jetons (au lieu de 1) lorsque vous vous placez dans un emplacement Buisson.



Terrier : Stockez 2 types de ressources (au lieu de 1) lorsque vous vous placez dans l'emplacement Terrier.



Vipère : Retirez toutes les Belettes du plateau lorsque vous vous placez dans l'emplacement Vipère.



Castor : Vous pouvez payer le Castor avec la ressource de votre choix parmi celles de la Table des récoltes lorsque vous vous placez dans l'emplacement Castor.



Galerie : Piochez 2 jetons (au lieu de 1) lorsque vous vous placez dans l'emplacement Galerie.



Champ : Piochez 1 jeton Buisson en plus de votre Paille lorsque vous vous placez dans l'emplacement Champ.



Hérisson : Payez 1 Baie pourrie de moins lorsque vous faites un échange avec le Hérisson. Les Baies mûres deviennent ainsi gratuites.



Rivière : En plus de l'action Rivière, vous pouvez choisir 1 (et seulement 1) jeton de la Table des récoltes et le placer dans votre Terrier.

LES JETONS GALERIE



Ressource : Placez le jeton sur la Table des récoltes.



Œil : Regardez la première carte de la pioche Danger. Si c'est un Aigle, ignorez-le lors de la préparation de la prochaine manche.



Champi : Placez le jeton Champi sur la Table des récoltes. La prochaine fois que le Renard entre en jeu, il ne vous dérobera que le Champi ! Vos ressources sont protégées.



Blaireau : Prenez 1 des Baies mûres stockées dans votre Terrier et placez-la dans le sac Galerie. Décidément, ce Blaireau...



Belette : Placez 1 jeton Belette sur l'emplacement Galerie. Le Chien de prairie qui s'y trouve est alors placé sur le plateau Saison, dans l'espace foin.



Super Castor : Recevez gratuitement la première amélioration de la pioche Castor.

Note : Une fois un jeton Galerie joué, retirez-le définitivement de la partie (sauf si c'est une ressource : dans ce cas, placez-le sur la Table des récoltes).



Remerciements

Maxime remercie Théo pour sa confiance, ses idées et son amitié. Théo remercie Maxime parce que c'est le meilleur et qu'il est brillant, mais aussi les testeurs de Bruxelles, et Elodie, parce qu'il a envie de passer tous ses hivers avec elle et le gang des petits chiens : Gaspard, Madeline et Olivia. Ils remercient tous les deux LOKI pour avoir donné vie à leurs petits chiens de prairie et pour les avoir chouchoutés ! LOKI remercie les écoles de Ludres et d'Heillecourt pour leurs récoltes intensives.



Crédits

Auteurs : Maxime Rambourg et Théo Rivière
Illustrateur : Marko Renko
Modélistes : Damien Levaufre, Valentin Jacobberger
Responsable de gamme : Marion Stromboni
Cheffe de projet : Chloé Dussutour
Graphiste : Pierre-Emmanuel Bretagne
Relecteurs : Maëva Debieu Rosas, Quentin Guesnel