

Les 4 vallées



RÈGLES / RULES



Contenu de la boîte

- 1 plateau à déplier « plan des pistes » avec tableau de progression
- 6 skieurs de couleurs différentes
- 6 jetons de couleurs différentes
- 8 dés de couleurs (2 verts, 2 bleus, 2 rouges et 2 noirs)
- 84 cartes « défi »
- 6 cartes couleurs de skieur

But du jeu

La neige a abondamment recouvert le massif du domaine « Les 4 VALLÉES » et la station s'apprête à accueillir les premiers skieurs ! La saison s'annonce incroyable.

Votre objectif :

devenir le champion des 4 VALLÉES. Pour cela, vous devez avoir accumulé le plus grand nombre de points de victoire à l'issue de défis réalisés dans le domaine skiable. La partie prend fin lorsqu'un joueur a dépassé le niveau « Étoile d'Or ». Le vainqueur est le skieur qui a accumulé le plus de points.

Mise en place

- 1) Dépliez le plateau « plan des pistes » de manière visible pour tous les joueurs.
- 2) Disposez les cartes « défi » en 4 tas en haut du plateau. Le premier tas pour les défis « 1 vallée », le deuxième tas pour les défis « 2 vallées », le troisième pour les défis « 3 vallées » et le dernier pour les défis « 4 vallées ».
- 3) Choisissez chacun 1 skieur et 1 jeton dans la couleur de votre choix. Chacun pose son jeton sur le tableau de progression comme suit selon le nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs : 1^{ère} case, 3 à 4 joueurs : 2^{ème} case, 5 à 6 joueurs : 3^{ème} case.
- 4) Piochez chacun une carte défi « 1 vallée » et posez votre skieur sur le plan des pistes, au point de départ de votre défi.
- 5) Choisissez la carte joueur de la couleur de vos skieurs et jetons, elle permet de retenir votre couleur pour le bon déroulement de la partie. Les cartes de couleur non utilisées sont rangées dans la boîte.



Synthèse d'un tour de jeu

1. Choisissez 6 dés parmi les 8 à votre disposition et lancez-les.
2. Déplacez votre skieur sur le plan des pistes en utilisant les dés verts pour évoluer sur les pistes vertes, les dés bleus sur les pistes bleues...etc. Déplacez-vous autant que possible, la réalisation d'un défi n'entraîne pas la fin du tour de jeu.
3. Déplacez votre jeton sur le tableau de progression à chaque défi réalisé.
4. Lorsque vous ne pouvez plus déplacer votre skieur, c'est au tour du joueur suivant.

Accomplissement d'un défi



Pour gagner des points de victoire, vous devez accomplir des défis. Chaque défi consiste à déplacer votre skieur dans le domaine, du point départ au point d'arrivée, comme indiqué sur votre carte « défi ». Votre défi est accompli une fois que vous avez rejoint votre point d'arrivée.



A chaque fois que vous avez réalisé un défi vous pouvez déplacer votre jeton sur le tableau de progression.

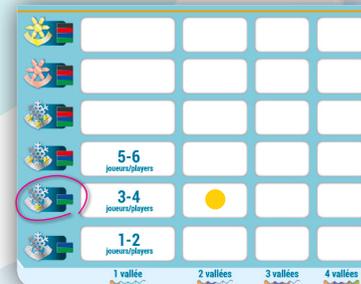
Plusieurs défis peuvent être réalisés dans un même tour de jeu.

Principe de déplacement sur le plan des pistes

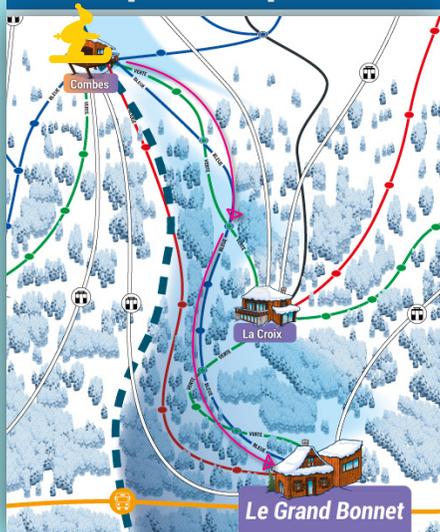
Un déplacement consiste à parcourir une piste de ski du nombre de points indiqué par les dés. Vous ne pouvez emprunter que les pistes dont les couleurs correspondent à votre niveau de ski, c'est-à-dire celles indiquées à côté de la médaille de votre niveau.

Par exemple, le joueur dont le jeton est posé sur la ligne 1ère étoile ne peut emprunter que les pistes bleues et vertes.

Pour déplacer votre skieur, **choisissez toujours 6 dés parmi les 8 à votre disposition** et lancez-les. La couleur et la valeur de chaque dé déterminent les déplacements possibles.



Principe de déplacement sur le plan des pistes (suite)



Exemple. Vous vous situez à COMBES et souhaitez rejoindre LE GRAND BONNET. Vous avez le niveau 1^{ère} étoile et avez ainsi la possibilité de skier sur les pistes bleues et vertes. Vous avez lancé 2 dés verts, 2 dés bleus et 2 dés noirs. Ils indiquent :



La valeur indiquée sur les dés permet de déplacer son skieur d'autant de points ou moins sur une piste de la couleur du ou des dés correspondants.

Vous pouvez ainsi utiliser le « 3 vert » et le « 5 bleu » pour parvenir à votre destination. Le dé « 3 vert » vous permet d'avancer de 3 points sur la piste verte. Puis, vous pouvez changer de piste et utiliser le dé « 5 bleu » pour vous déplacer de 5 points sur la piste bleue et vous rendre au GRAND BONNET.

Vous pouvez également utiliser des dés de la couleur des pistes que votre niveau de ski ne vous permet pas d'emprunter. Ces dés valent alors 1 point de déplacement sur les pistes que votre niveau vous permet d'emprunter. Ainsi, dans notre exemple, vous auriez pu atteindre LE GRAND BONNET en utilisant le dé « 3 vert », puis le dé « 4 bleu » associé à un dé noir, ce qui vous permet de vous déplacer de 5 points sur la piste bleue. Les dés de la couleur des pistes que votre niveau de ski ne vous permet pas d'emprunter peuvent être utilisés seuls ou associés à un autre dé.

RÈGLES IMPORTANTES CONCERNANT LES DÉPLACEMENTS :

- Les skieurs peuvent se trouver sur le même point ou chalet du plan des pistes. Ils peuvent aussi se doubler.
- La présence d'un chalet sur une piste ne marque pas la fin d'une piste. Si une piste passe par un chalet sans changer de couleur, un skieur peut poursuivre son trajet sans s'arrêter. Un chalet est un point de parcours comme un autre.
- Les points non utilisés du dé pour vous rendre au départ et à l'arrivée d'un défi sont perdus.
- Vous pouvez choisir de ne pas utiliser la valeur totale d'un dé pour vous déplacer. Les points non utilisés sont perdus et ne peuvent pas servir pour un autre déplacement. Dans l'exemple précédent, vous auriez pu utiliser le dé « 6 vert » et vous déplacer de 5 points sur la piste verte, puis utiliser le dé « 4 bleu » et vous déplacer de 2 point sur la piste bleue. Vous seriez également parvenu au GRAND BONNET.
- Votre tour s'arrête lorsque vous ne pouvez plus vous déplacer, même s'il vous reste des dés non utilisés.
- 1 dé portant la couleur d'une piste de votre niveau ne peut pas être utilisé sur une autre couleur de piste.

Les remontées mécaniques

Le principe : Pour remonter les pistes, vous devez impérativement prendre une remontée mécanique. Pour prendre une remontée, pas besoin de dés, c'est votre carte « défi » en cours qui fait office de forfait, dans la limite de la ou des vallées colorées au bas de votre carte « défi ». Vous ne pouvez pas utiliser les remontées mécaniques des vallées non colorées sur votre carte défi.



Quelques précisions :

- Les pistes ne peuvent être empruntées à ski que pour descendre.
- Les remontées mécaniques ne peuvent être empruntées que pour monter.
- Un départ ou une arrivée situé en limite de deux vallées appartient à chacune des deux vallées voisines.
- Si la valeur du dé vous ayant permis de rejoindre le pied d'une remontée dépasse le nombre de points nécessaire, les points en trop sont perdus.
- Les départs et arrivées des remontées mécaniques sont considérés comme des points de piste.

Tableau de progression

Le tableau de progression indique votre avancement dans le jeu. À chaque défi accompli, vous déplacez votre jeton d'une case :

Vers le haut : pour passer au niveau de médaille supérieur. Vous pourrez ainsi évoluer sur des pistes rouges puis noires, ou

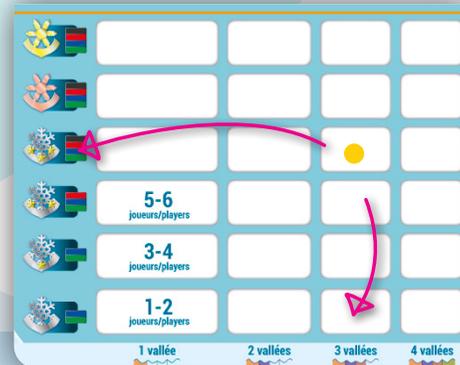
Vers la droite : pour accéder à des défis s'étendant sur davantage de vallées. Vous pourrez également choisir des défis présentant un nombre de vallées inférieur.

Exemple

La position du jeton de ce joueur permet au skieur :

- 1) de parcourir les pistes noires, rouges, bleues et vertes, et
- 2) de sélectionner des cartes « défi » s'étendant sur un maximum de 3 vallées.

Précision : plusieurs jetons peuvent se trouver sur la même case du tableau de progression



Les NAVETTES :

Pour vous déplacer d'une vallée à une autre, votre skieur peut utiliser la navette qui relie les stations entre elles au pied des pistes. Vous pouvez rejoindre ainsi la station de votre choix, à l'arrêt souhaité, sans avoir à utiliser de dé. **Seule contrainte** : vous ne pouvez pas vous servir de la navette pour réaliser un défi. En revanche, un joueur peut utiliser la navette à la fin d'un défi pour se rendre au départ du défi suivant.



Dès qu'un défi est accompli :

- Déplacez votre jeton sur le tableau de progression, d'une case vers le haut ou vers la droite
- Puis piochez un nouveau défi couvrant un nombre de vallées égal ou inférieur au nombre indiqué en bas de la colonne sur laquelle se trouve votre jeton. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul défi à la fois.
- Puis rejoignez le départ de votre prochain défi en parcourant le domaine skiable en utilisant les dés à votre disposition. La navette peut être utilisée pour rejoindre le départ de votre prochain défi.

Qui gagne à la fin ?

La partie prend fin lorsqu'un joueur dépasse le niveau « Étoile d'Or » sur le tableau de progression. Une fois son défi accompli, indépendamment de la colonne dans laquelle se trouve son jeton sur le tableau de progression, si son jeton sort du tableau de progression par le haut, il annonce « dernier tour ! » et arrête de jouer. Tous les autres joueurs jouent alors une dernière fois afin que le tour se termine par le joueur situé avant le joueur ayant débuté la partie. L'idée étant que chacun ait joué autant de tours. Chaque joueur additionne enfin les points de tous les défis qu'il a réalisés.

Le joueur qui a passé le niveau Étoile d'or en premier se voit attribuer 25 points supplémentaires. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de points.

Précision : si un jeton se trouve au sommet sur l'une des trois premières colonnes du tableau de progression, lorsqu'il réalise un défi, le joueur peut choisir de se déplacer vers la droite ou de mettre un terme à la partie en franchissant le niveau Étoile d'or.



Remerciements/ Thanks :
Kimi, Sébastien, Béné, Jean-Georges.



RULES



Content of the box

- 1 folded 'ski slope map' board with a progress table
- 6 skiers with different colours
- 6 tokens with different colours
- 8 coloured dice (2 green, 2 blue, 2 red and 2 black)
- 84 'challenge' cards
- 6 skier colour cards

Purpose of the game

The snow has amply covered the mountains of the ski area 'The 4 VALLEYS' and the resort is about to welcome the first skiers! This season promises to be amazing.

Your goal: to become the champion of the 4 VALLEYS. To do this, you must have collected the highest number of victory points after completing challenges in the ski area. The game ends when a player has exceeded the level 'Étoile d'Or' (Gold Star). The winner is the skier who has won the most points.

Game setup

- 1) Unfold the board 'ski slope map' so that it can be visible to all the players.
- 2) Place the 'challenge' cards in 4 piles at the top of the board. The first pile is for the '1 valley' challenges, the second one for the '2 valleys' challenges, the third one for the '3 valleys' challenges and the last one for the '4 valleys' challenges.
- 3) Each player takes 1 skier and 1 token in the colour of their choice. Each player places their token on the progress table as follows, according to the number of players: 1 to 2 players: 1st square, 3 to 4 players: 2nd square, 5 to 6 players: 3rd square.
- 4) Each player draws a '1 valley' challenge card and places their skier on the map of the ski slopes, at the starting point of their challenge.
- 5) Each player should take the coloured player card according to their skier/token colour; the player card will remind you what colour you are to play the game. Return any unused colour cards to the box.



Summary of a round

1. Choose 6 dice among the 8 at your disposal and roll them.
2. Place your skier on the map of the ski slopes by using the green dice to move forward on the green slopes, the blue dice on the blue slopes ...etc. Move as much as possible, performing a challenge does not cause the round to stop.
3. Move your token on the progress table every time a challenge is performed.
4. When you cannot move the skier anymore, it is the next player's turn.

How to complete a challenge



To win some victory points, you will have to perform challenges. Every challenge consists in moving your skier along the ski area, from the starting point to the arrival point, as shown on your "challenge" card. Your challenge is completed once you have reached your arrival point.



Whenever you have performed a challenge, you can move your token on the progress table.

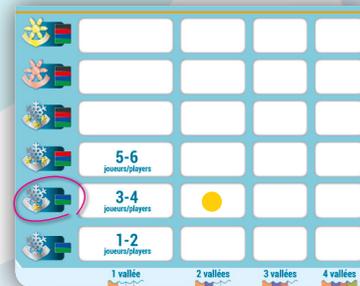
Several challenges can be performed in the same round.

How to move on the map of the ski slopes

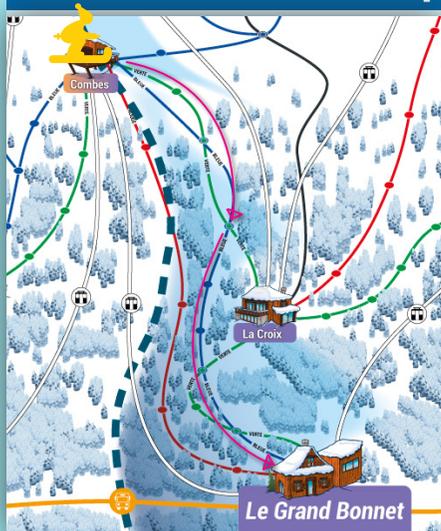
A move consists in going through a ski slope the number of places shown by the dice throw. You can only take the slopes with the colours that correspond to your ski level, i.e the ones shown next to the medal of your ski level.

For example, the player whose token is placed on the line called 1^{ère} étoile (1st Star) can only take the blue and the green slopes.

To move your skier, always choose 6 dice among the 8 at your disposal and roll them. The colour and the value of each dice determine the possible moves.



How to move on the map of the ski slopes (the rest)



Example. You are located on COMBES and you would like to reach LE GRAND BONNET. Your level is 1st Star and thus you can ski on the blue and green slopes. You have rolled 2 green dice, 2 blue dice and 2 black dice. They are showing:



The value shown on the dice allows your skier to be moved as much as the number of points or less on a slope with the colour of the corresponding dice.

You can thus use the "3 green" and the "5 blue" to reach your destination. The dice "3 green" allows you to move 3 points forward on the green slope. Then, you can change slope and use the dice "5 blue" to move 5 points forward on the blue slope and go to LE GRAND BONNET.

You can also use dice from the colour of the slopes that you are not allowed to take according to your ski level. These dice then count for 1 point for moving forward on the slopes that you are allowed to take according to your ski level. Thus, in our example, you could have reached LE GRAND BONNET by using the dice "3 green" then the dice "5 blue" combined to a black dice, which allows you to move 4 points forward on the blue slope. The dice from the colour of the slopes that you are not allowed to take, according to your ski level, can be used alone or combined to another dice.

IMPORTANT RULES FOR THE MOVES:

- The skiers can find themselves on the same point or chalet on the map of the ski slopes. They can also overtake each other.
- The presence of a chalet on a slope does not show the end of a slope. If a slope crosses a chalet without changing colour, a skier can go on without stopping. A chalet is a point on the path, like any other.
- The unused point of the dice to go to the starting and the arrival point of a challenge will be lost.
- You can choose not to use the total value of a dice to move forward. The unused points will be lost and cannot be used for another move. In the previous example, you could have used the dice "6 green" and move 5 points forward on the green slope, then use the dice "4 blue" and move 2 point forward on the blue slope. You would also have reached the GRAND BONNET.
- Your turn stops when you cannot move anymore, even if you have unused dice left.
- 1 dice with the colour of a slope corresponding to your ski level cannot be used on a slope from another colour.

The ski lifts

Principle: To go up the slopes, you MUST use a ski lift.

To take a ski lift, no need for a dice, it is your card 'challenge' in progress that is your ski pass, within the limit of the coloured valley(s) at the bottom of your 'challenge' card. You cannot use the ski lifts of the non-coloured valleys on your challenge card.



Some additional information:

- You can only go down the ski slopes.
- You can take the ski lifts only to go up.
- A start or an arrival located at the limit of two valleys belongs to each of the two nearby valleys.
- If the value of the dice that allowed you to reach the foot of a ski lift exceeds the number of the necessary points, the extra points will be lost.
- The starts and arrivals of the ski lifts are considered ski slopes points.

Progress table

The progress table shows your progress in the game. Whenever a challenge is performed, you will move your token one square:

Upwards: to go to the higher medal level. You will thus be able to slide on red slopes then black ones, or

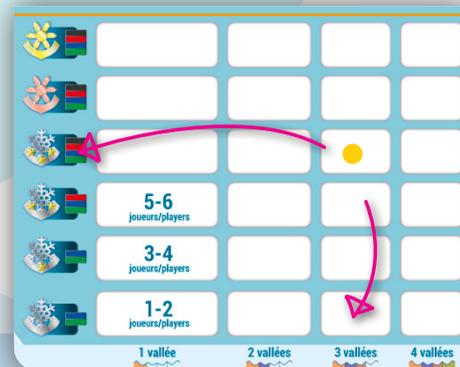
To the right: to have access to challenges extending to more valleys. You will also be able to choose challenges with a lower number of valleys.

Example

The position of this player's token allows the skier to:

- 1) go through the black, red, blue and green slopes, and
- 2) to select "challenge" cards extending to a maximum of 3 valleys.

Additional information: several tokens can find themselves on the same square in the progress table.



The BUS SHUTTLES

To go from a valley to another, your skier can get on the bus shuttle that connects the resorts between themselves, at the bottom of the slopes. You can thus join the resort of your choice, at the desired stop, without having to use a dice. **The only restriction is:** you cannot use the bus shuttle to perform a challenge. However, a player can use the bus shuttle at the end of a challenge to go to the start of the next challenge.



As soon as a challenge has been completed

- Move your token on the progress table, one square upwards or to the right
- Then draw a new challenge with a number of valleys equal or lower to the number indicated at the bottom of the column on which your token is located. You can perform only one challenge at a time.
- Then reach the start of your next challenge by going through the ski area using the dice at your disposal. The bus shuttle can be used to reach the start of your next challenge.

Who is the winner?

The game ends when one player exceeds the level "Étoile d'Or" on the progress table. Once their challenge completed, regardless of which column their token is located on the progress table, if their token exits the progress table from the top, that player announces "last round!" and stops playing. All the other players then play one last time so that the round ends with the player located before the player who started the game. The idea being that everyone has played the same number of turns. Each player finally adds up the points of all the challenges they have completed.

The player who is the first to exceed the level 'Étoile d'or' is given 25 additional points. The winner is the player who won the most points.

Additional information: if a token is located at the top on one of the first three columns of the progress table, when completing a challenge, the player can choose to move to the right or put an end to the game by passing the level "Étoile d'or".





LES JEUX DU LAC

2 square des Geais
40130 CAPBRETON
info@jeuxdulac.com
www.jeuxdulac.com

