

Maple Valley





Intro

Je possède la version Kickstarter, les jetons issus de la version magasin ne sont pas en bois, mais en carton. Bien entendu cela ne gêne en rien le plaisir du jeu, ces changements sont purement cosmétiques.

C'est l'heure de la grande fête annuelle dans les sous-bois du village !

Tout le monde se prépare activement pour les célébrations, mais il manque quelque chose d'important : des cadeaux !

Les adultes comptent sur vous pour rassembler une variété d'objets afin de





confectionner ces présents.

Sans hésiter, vous embarquez vos amis dans cette aventure pour une chasse aux cadeaux.

Dans "Maple Valley", vous explorerez les sous-bois pour collecter des ressources qui seront transformées en cadeaux pour la fête du village.

Mais attention, celui qui apportera le plus de cadeaux gagnera la partie.

Alors, êtes-vous prêt à relever le défi et à fabriquer des objets merveilleux pour cette occasion spéciale ?

Les règles de Maple Valley

Je suis particulièrement fan des jeux de l'éditeur KTBG, surtout lorsqu'ils bénéficient d'une traduction aussi soignée que celle de



“Fossils”.

Le jeu est kawaii a souhait, un aspect qui transparaît aussi dans son livret de règles.

Tout y est clair et concis, allant droit au but, avec un récapitulatif d'une page à la fin qui est particulièrement appréciable, typique de cet éditeur.

Pour saisir pleinement le jeu, il suffit de lire 8 pages, hors les sections dédiées à la mise en place et à la description des différents composants.

Le jeu vous proposera également un mode solo très fidèle au jeu de base, avec seulement deux petites modifications à apporter lors de votre partie. C'est un point très positif !



Prévoyez environ 15 minutes pour assimiler complètement le contenu du livret.

Comment ça se joue ?

Le but du jeu

Être le joueur accumulant le plus de points de victoire à l'issue des cinq manches.

Ces points de victoire sont symbolisés par des cœurs que vous collecterez principalement via les cartes du jeu.

Le tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en quatre étapes distinctes. En commençant par le premier joueur, chacun effectuera successivement les quatre actions suivantes, avant de passer la main au joueur suivant.

I. Jouer une carte





Déposez sur votre plateau de joueur une carte "Ami" prise dans votre main.

Cette carte vous indique quel type de route vous êtes en mesure d'emprunter.

Dans le cas où vous joueriez une carte "Flânerie" (dont je vous expliquerai le fonctionnement plus tard), vous ne vous déplacerez pas, mais pourrez récupérer les ressources indiquées sur la carte depuis la réserve. Petite exception, vous devrez défausser les cartes flâneries au lieu de les mettre sur votre plateau joueur.

II. Voyager

La carte "Ami" spécifie un type de terrain parmi les suivants : lac, montagne ou forêt.

Vous devez alors quitter votre emplacement





actuel en utilisant le type de terrain indiqué par votre carte "Ami".

Déplacez votre pion d'un emplacement à l'autre, en empruntant des pistes connectées du type de terrain choisi.

N'oubliez pas que chaque pion "Plan" que vous possédez vous autorise à effectuer un déplacement supplémentaire sur le terrain de votre choix, indépendamment de votre carte "Ami".

Sur certains chemins, vous trouverez des pions symbolisant des curiosités ou des ressources. Prenez dans la réserve le symbole correspondant à ce jeton. Il est important de se rappeler que vous ne pouvez pas traverser une même piste plus d'une fois



par tour, mais vous êtes autorisé à retourner à votre emplacement de départ en utilisant un autre itinéraire.

III. Activer votre emplacement

Selon l'emplacement où vous vous trouvez, vous pourrez réaliser une action spécifique.

- Dans les bosquets , vous pourrez récupérer des ressources disponibles à cet emplacement.
- Au village, vous pourrez acquérir des cartes "Ami" en dépensant les ressources nécessaires.
- La tour de guet vous permet de collecter des pions "Plan" et une carte "Faveur".
- Au pavillon, vous collectez une carte "Faveur" et ajoutez un de vos cubes sur une

carte "Festivité".

- Dans la hutte, vous collectez une carte "Faveur" depuis la pioche et une autre de votre choix.
- Les avant-postes offrent la possibilité d'échanger des ressources.
- Les falaises vous permettent de collecter trois Matériaux puis de vous déplacer au Village pour y activer une action.

IV. Fabriquer des faveurs

Vous avez la possibilité de construire une "Faveur" (c.a.d un cadeau) par tour.

Pour cela, récupérez une carte "Faveur" que vous avez placée à gauche de votre plateau de joueur, dépensez les ressources requises et placez votre "Faveur" construite à droite



de votre plateau pour symboliser sa construction.

Les cartes "Festivité" représentent des objectifs communs. Elles sont au nombre de trois, piochées aléatoirement et mises face visible en haut du plateau lors de la mise en place.

Lorsque la fin de manche arrive, suivez plusieurs étapes : piochez une tuile "Soleil", rafraîchissez les marchés de cartes, récupérez vos cartes "Ami", égalisez le nombre de cartes en main entre les joueurs et passez le jeton de premier joueur.

Le décompte des points s'effectue à la fin de la cinquième manche. Chaque carte "Faveur" construite rapporte le nombre de points





indiqué par le symbole cœur. Les cartes "Ami" et "Badge" rapportent également des points, de même que les ressources "Miels", les "Plans" et les groupes de trois ressources au choix. Chaque "Festivité" est comptée séparément, avec des points attribués selon le nombre de cubes de chaque joueur.

La mécanique

La dynamique du jeu repose essentiellement sur les cartes "amis".

Ce sont elles qui déterminent les lieux que vous pouvez visiter et influencent subtilement vos choix de ressources ou d'actions pendant votre tour.

Le jeu s'organise non seulement autour de ces cartes, mais aussi autour des trois types





de chemins (forêt, lac, montagne), chacun ayant la préférence d'un ami spécifique.

Ajoutez à cela un élément d'aléatoire dans la mise en place car chaque emplacement sur le plateau change à chaque partie.

Heureusement, cette frustration que vous ressentirez probablement à différents degrés au cours du jeu, peut être atténuée grâce aux jetons "plans".

Ces jetons vous offrent la flexibilité de vous déplacer sur le type de chemin de votre choix.

Le matériel

N'ayant que la version Kickstarter du jeu, je ne peux évoquer que cette dernière.

Elle se distingue par plusieurs améliorations





purement esthétiques.

Parmi celles-ci, on trouve le pion premier joueur en forme de ver de terre en bois, ainsi que toutes les ressources et les pattes des personnages également en bois, remplaçant les jetons en carton et les cubes traditionnels.

Concernant la boîte, elle est de très belle qualité et d'une bonne robustesse (comme toujours avec l'éditeur KTBG, qui ne lésine pas sur la qualité).

L'intérieur de la boîte est méticuleusement organisé grâce à un organisateur inclus (Game Trayz) dans cette version Kickstarter, permettant un rangement optimal où chaque élément a sa place dédiée.





Les pions des joueurs, sérigraphiés avec soin, sont également un point fort commun à la version boutique.

Cependant, un détail me préoccupe : la lisibilité du plateau de jeu. Il souffre d'une certaine surcharge visuelle, rendant les chemins peu distincts. À première vue, il est difficile de discerner les itinéraires possibles et les actions à entreprendre.

Pour résumer...

Un monde choupi à souhait

La simplicité des règles

Un matériel kickstarter très qualitatif...

...Mais moins attrayant pour la version boutique

Un plateau de jeu surchargé visuellement





Un temps de jeu long

Le verdict

L'éditeur KTBG continue de m'émerveiller, notamment après le succès de "Creature Comfort".

Il revient avec un jeu s'inscrivant dans un univers semblable à celui d'Everdell, offrant une qualité exceptionnelle dans sa version Kickstarter (et légèrement moindre dans la version boutique).

Ce jeu gagne en popularité grâce à des règles simples, accessibles et bien structurées, tout en proposant un mode solo qui reste fidèle à l'expérience du jeu à plusieurs.

Ce nouveau titre, successeur spirituel de



“Creature Comfort”, hérite de ses qualités mais également de ses défauts, à savoir un temps de jeu qui peut s'étendre significativement lors de parties à plusieurs. Pour cette raison, je recommande de jouer à maximum deux ou trois joueurs pour non seulement raccourcir la durée de la partie, mais aussi pour une expérience de jeu plus fluide.

Il reprend également tout ce qui a fait le succès de son aîné : un univers adorable, des illustrations charmantes et une cohérence remarquable dans les actions proposées.

“Maple Valley” est le jeu idéal pour un hiver cocooning, à savourer avec un bon bol de



chocolat chaud près du feu.

