



Si tu lis cette lettre, tu dois avoir un besoin urgent de changement.

J'en ai eu besoin aussi il y a longtemps. J'avais perdu de vue ce qui comptait le plus...
Les vraies connections avec les gens et la nature.

Et je suis donc parti a l'endroit auquel j'appartenais vraiment.

BIENVENUE À STARDEW VALLEY !

Stardew Valley : le jeu de société est un jeu coopératif d'élevage et d'amitié inspiré du jeu éponyme d'Eric Barone. Dans *Stardew Valley*, vous allez travailler ensemble pour compléter les Objectifs de Grand-Père et restaurer le Centre Communautaire, afin de le sauver de l'infâme société Joja Corporation. Vous devrez vous investir avec tout ce que la vallée a à vous offrir : récoltes, animaux, cueillettes cachées, poissons évasifs, une Mine inexplorée, et bien sûr ses habitants accueillants. Si vous réussissez, la Vallée va prospérer ! Si vous échouez, Joja Corporation va s'y installer, et la magie de la Vallée s'éteindra...

OBJECTIF

Compléter **4 des Objectifs de Grand-Père** et restaurer les **6 Salles du Centre Communautaire** avant que le Deck de Saison ne soit épuisé, ce qui marque la fin de l'année (et de la partie).



Compléter 4 des Objectifs de Grand-Père



Compléter 6 paquets, 1 par salle, pour restaurer le Centre Communautaire

Pour plus d'informations, dont des vidéos d'explications des règles, allez à : stardewvalley.net



TABLE DES MATIÈRES

NOTE AUX NOUVEAUX JOUEURS



ConcernedApe

Pour retranscrire l'esprit de Stardew Valley, ce jeu a beaucoup de matière. Ne laissez pas ça vous effrayer ! Il y a plein de façons de modifier le jeu pour qu'il soit à votre convenance ! Merci de jouer à mon jeu, j'espère que vous vous amuserez bien !

Jeu basé sur *Stardew Valley*, créé par

ERIC BARONE

Designé par

Cole MEDEIROS

Artwork par

GUSTAVO "GOOSE" GUTIERREZ

CHRISTINE MACTERNAN

GINA SALVADOR

JUSTIN WILLIAMS

ED PULLELA

Artwork de la carte par

ALEX VAN DER AA

Layouts et Choix de Police par

LUKE AIELLO

Copie éditée par

RACHEL LAPIDOW

Remerciements Spéciaux pour

MATT GRIFFIN

AMBER HAGEMAN

KRISTYN MEDEIROS

ALEX MEDEIROS

Parties tests par

LISA AQUILINA - TEDDY GEORGEOFF - NICK CASH - ARTHUR LEE - ALEX ERLANDSON - SYLVIA LEWIN - GABRIEL CORNISH JENN CORNISH - STEVEN DROUIN - MARY DROUIN - ELLEN DROUIN - MARGOT DROUIN - DANIEL CASNER - DAVID LISH TITIAN LISH - MARTIN PERTERSON - BRAD ROSS - DAN CASH BRIAN SCHNEIDER - ALEXIS BOGUE - JOE CARDINAL - JENNIFER PAWLIK - AMBER CARDINAL - JONO SCHAFERKOTTER - JAY WERTZLER - CARRIE SEIDLER - ANSHU BANSAI - GUS ANGULO CHRIS SIDES - JT CHO - JANELLE TONG - PAM MEDEIROS SAVANNAH CAROLL MUNOZ

Stardew Valley est ©2016-2023 Concerned Ape LLC. Illustrations, écrits, designs ©2020 Cole Medeiros et Eric Barons. Tous droits réservés. Ce travail ne peut pas être copié ou reproduit sans une permission écrite, sauf pour les extraits destinés à être revus

Liste du Matériel	3
Mise en Place	4
Objectifs et Paquets	8
Paquets du Centre Communautaire	9
Comment Joueur	10
Details des Actions	12
Arroser les Recoltes	13
Collecter des Animaux	13
Acheter des Animaux	13
Acheter / Planter des Graines	14
Se Faire un Ami	14
Reveler / Donner aux Paquets	15
Ouvrir des Geodes	16
Donner au Musée	16
Construire des Batiments	16
Explorer la Mine	17
Pecher	18
Effets de Fin de Tour	20
Details Additionnels	
Outil de Depart / Inventaire	20
Cartes de Fin de Saison	20
Ressources et Cartes	21
Tuiles Joja	21
Ajuster la Difficulte du Jeu	22
Ajuster la Longueur du Jeu	22
Regles pour le Solo	22
Resume des Regles	23
Questions Courantes	23
Se Marier	23

Symboles de Reference Page Arriere

LISTE DU MATÉRIEL



Plateau



Livret de Regles



Pions Joueurs



Pion Conjoint



De Stardew



De Animal



Jeton Premier Joueur



Plateaux de Joueurs



Decks d'Outils de Depart



Jetons Or (1g, 5g et 10g)



Jeton Coeur



Cartes Villageois



Cartes Saison



Cartes Niveau de la Mine



Cartes Plan



Cartes Objectifs



Tuiles Construction



Tuiles Animaux



Cartes Paquets



Cartes Amelioration



Cartes Objets



Cartes Objets Epique



Cartes Evenement



Cartes Evenement de Mine



Tuiles Joja



Bac de Tuiles (Provisions)



Tuiles Recoltes



Tuiles Geodes



Tuiles Viande d'insecte



Tuiles Ressource Animale



Tuiles Pierre



Tuiles Cueillette et Arbres



Sac Artefacts et Mineraux



Tuiles Artefacts et Mineraux



Sac Peche



Tuiles Peche

MISE EN PLACE

1. Composants de base. Placez le plateau au centre de la table. Placez à côté le Dé Stardew, le Dé Animal et le pion Épouse. Mélangez et placez face cachée les decks suivants, avec les tuiles Joja :



Pion Conjoint



Tuiles Joja

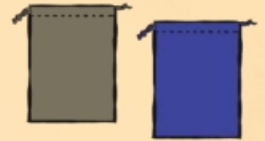


2. Bac de Tuiles et Sacs de Ressources. Placez le Bac de Tuiles à côté du plateau. Il contient les tuiles de ressources pour les récoltes, animaux et plus. Placez les deux sacs à proximité du bac. Mettez tous les Artéfacts et Minéraux dans le sac gris et toutes les tuiles Pêche dans le sac bleu. C'est ici que vous piocherez les Artéfacts, Minéraux et Poissons si besoin.



(Voir page 6 pour organiser ce bac)

Sac d'Artefacts et de Minéraux



Sac de Pêche

3. Plantez votre première Récolte. Posez un Navet (récolte de printemps depuis le bac de tuiles) dans le second emplacement de champ. **Note :** les récoltes ont deux faces, l'avant est normal et l'arrière indique une Qualité. Les Récoltes sont toujours plantées avec la face normale visible.



4. Placez les Cueillettes et les Arbres. Mélangez les 11 tuiles Cueillettes de Printemps et placez-en 1 face cachée sur chaque emplacement de Cueillette du plateau. Placez les 4 Tuiles Arbres de printemps sur les emplacements d'Arbre, face feuillage visible. Placez les tuiles restantes à proximité pour plus tard.



5. Voyez quels sont les Poissons de Saison. Piochez aléatoirement 5 tuiles du sac de Pêche et placez en 1 sur chaque emplacement de la piste de Pêche. Remplissez toujours les emplacements vides en commençant par l'emplacement le plus à droite de la piste.



6. La Mine. Triez les cartes du Niveau de la Mine dans l'ordre de sorte à ce que le Niveau 1 soit au dessus et le Niveau 12 en dessous du deck. Placez cette pile sur son emplacement du plateau de sorte à ce que le Niveau 1 soit visible.



Pile du Niveau de la Mine, niveau 1 au dessus



Révélez 1 Carte Plan face visible sur le plateau

Mélangez les Cartes Plan et piochez-en 1. Placez cette carte face visible sur le plateau, dans son emplacement réservé à côté des cartes Niveau de la Mine.

7. Le Deck de Saison. Construisez le Deck de Saison (détails page suivante) et placez-le face cachée sur l'espace Saison du plateau.

Pour votre première partie, il vous est recommandé d'utiliser les cartes de Saison Standard.



Le symbole de carte de Saison Standard apparaît en bas à droite de certaines Cartes de Saison

8. Le Centre Communautaire. Pour chaque Salle du Centre Communautaire, piochez une carte Paquet aléatoire du paquet correspondant sans la regarder, et placez-la sur son emplacement. Mettez les autres Cartes Paquets de côté, vous n'en aurez certainement pas besoin.



9. Les Objectifs de Grand-Père. Mélangez le Decks d'Objectifs et piochez 4 cartes. Placez ces cartes face visible sur les Lettres de Grand-Père en haut du plateau de jeu. Ce sont vos Objectifs pour la partie.



10. Animaux et Bâtiments. Créez 2 piles de Tuiles Animaux à proximité du côté gauche du plateau, séparées par type : Animaux du Poulailier et de la Grange. Placez la tuile Poulailier au dessus de la pile d'Animaux du Poulailier et faites de même pour la Grange. Piochez au hasard deux autres Tuiles Bâtiment et placez les à côté de la Grange et du Poulailier. Vous pouvez remettre le reste dans la boîte.



11. Mise en Place des Joueurs. Chaque Joueur choisit un plateau de Joueur pour déterminer sa profession, et prend le pion de la couleur correspondante. Chaque joueur choisit ensuite avec quel Outil de départ il commencera la partie (Arrosoir, Houe, Canne à Pêche ou Pioche) et le place sur son Plateau avec le niveau 0 face visible sur le dessus.



12. Le Jeton Animal de Compagnie et l'Or de Départ. Le Joueur qui a voulu jouer au jeu choisit qui sera le Premier Joueur et lui remet le jeton Animal de Compagnie. Le groupe choisit ensemble d'adopter un chat ou un chien. Les Joueurs commencent avec une somme collective de 3 Or.

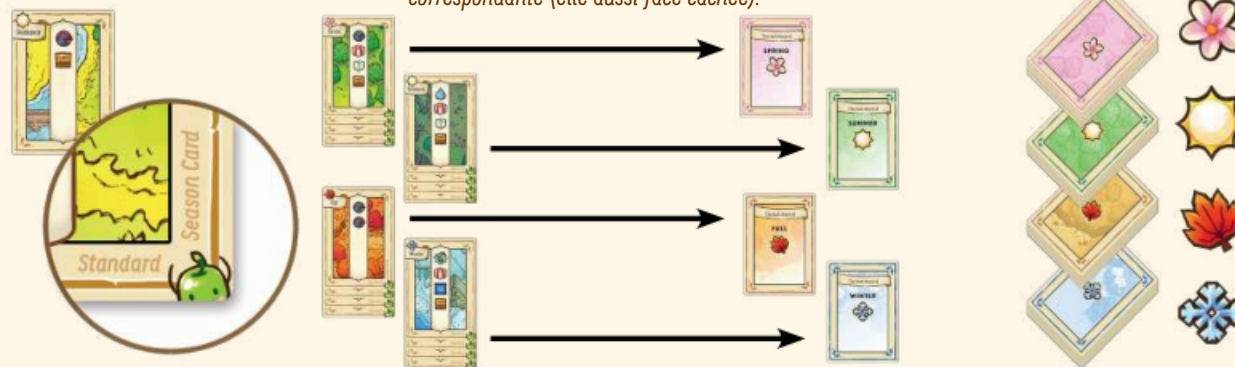


CONSTRUIRE LE DECK DE SAISON

Pour votre première partie, prenez les 16 cartes de Saison Standard. Séparez les par Saison en 4 piles.

Mettez ces cartes face cachée et mélangez chaque pile afin d'en obtenir un ordre aléatoire. Placez chacune de ces piles de 4 cartes sur la carte Fin de Saison correspondante (elle aussi face cachée).

Vous n'avez plus qu'à empiler vos 4 piles de 5 cartes en respectant l'Ordre de Saison ci-dessous pour former le Deck de Saison !



EXEMPLE DE MISE EN PLACE

Jetons Coeur 

Jetons Or 

Dés Stardew 

Dés Animaux 

Tuiles Construction (Tuiles Animaux empilées en dessous)

- Coop**  You must build the Coop before you can purchase or own Chickens, Ducks or Rabbits. Cost to build: 10, 2
- Barn**  You must build the Barn before you can purchase or own Cows, Goats or Sheep. Cost to build: 10, 2
- Well**  Use an action during your turn from any space to harvest a planted crop from this field. Cost to build: 10, 3
- Silo**  All animals owned are always fed until they are full. Cost to build: 10, 1, 1

Tuiles Construction Aléatoires 

Sac de Pêche 

Cueillettes et Arbres pour les prochaines Saisons 

Bac de Tuiles (Provisions)

Objectifs de Grand-Père

- Explore the Mine** - Reach the Bottom of the Mine (Level 12)
- Catch Legendary Fish** - Catch Legendary Fish equal to the number of players
- Save Enough Gold** - Have 40 Gold per player by the end of the game
- Expand the Farm** - Own Buildings equal to the number of players

Récolte de Départ - Navet

Tuiles Cueillette et Tuiles Arbres

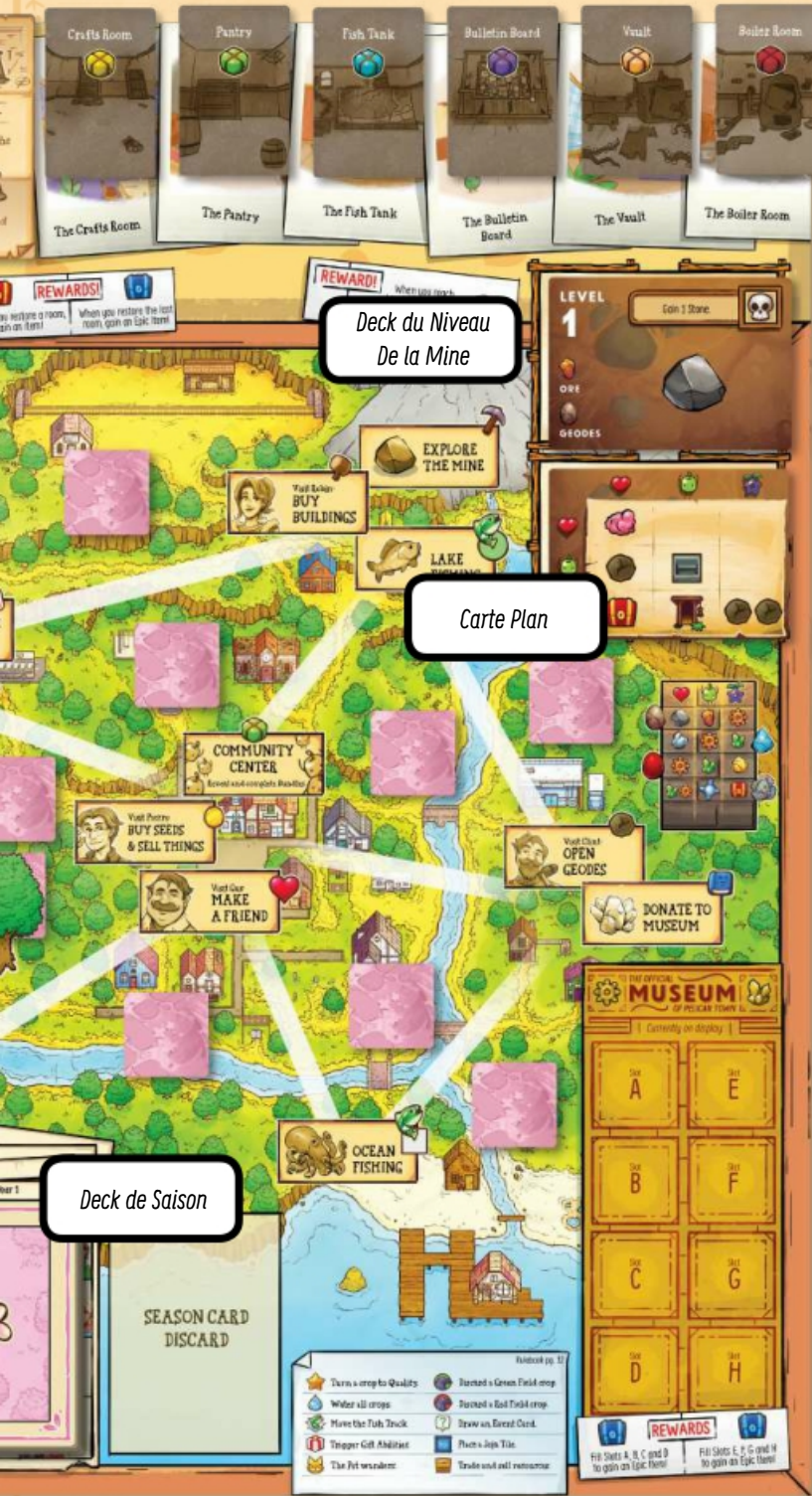
Tuiles Poissons de Départ

Or de Départ

Jeton Animal de Compagnie (Jeton premier Joueur)

Bac de Tuiles (Provisions), contenant :
4 Tuiles de chaque Récolte, Production Animale, Viande d'Insecte, Pierre et Géode

Paquets du Centre Communautaire



Deck de Cartes Plan



Decks d'Amélioration de Professions



Deck d'Évènements de Mine



Tuiles Joja



Sac d'Artéfacts et de Minéraux



Cartes Objets



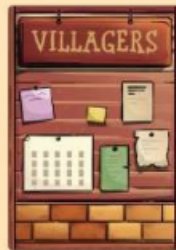
Cartes Objets Épiques



Pion Conjoint



Cartes Évènements



Deck de Villageois



Deck d'Outil de Départ



Pion Joueur

Plateau de Joueur

OBJECTIFS ET PAQUETS

Il y a 2 types d'Objectifs : Les **Objectifs de Grand-Père** et les **Paquets du Centre Communautaire**.

4 des Objectifs de Grand-Père sont révélés au début de la partie.
Ils doivent être tous complétés pour gagner la partie.

Ces Objectifs peuvent faire partie des suivants :

- Posséder 10 Or par Joueur
- Atteindre le fond de la Mine (Niveau 12)
- Faire don de 2 Objets par Joueur au Musée (Artéfacts et Minéraux)
- Élever 2 Animaux par Joueur
- S'être fait 3 amis par Joueur
- Attraper 1 Poisson Légendaire par Joueur
- Construire 1 Bâtiment par Joueur
- Améliorer les outils de Départ à hauteur de 2 fois par Joueur



Cet Objectif indique aux Joueurs qu'ils doivent atteindre le fond de la Mine.

Indication concernant le Nombre de Joueurs :

De nombreuses conditions de victoires sont basées sur le nombre de Joueurs. Les Objectifs demandent plus d'efforts à plusieurs, mais vous avez aussi plus d'actions en tant qu'équipe.



Ce dessin indique "Par Joueur"

Il y a 6 salles du Centre Communautaire sur le plateau. Chacune doit être restaurée afin de gagner la partie.

Pour restaurer une Salle vous devez révéler et compléter 1 des différents Paquets demandés par la Salle. Chaque Paquet demande une donation spécifique. Pour compléter un paquet en particulier vous devez effectuer ces donations autant de fois que de nombre de Joueurs. Quand vous aurez complété les 6 Paquets, 1 pour chaque Salle, le Centre Communautaire sera restauré !

Exemple de Paquet
Une fois que les Joueurs ont donné autant de tuiles de Cueillette que de nombre de Joueurs, la Salle d'Artisanat sera restaurée.

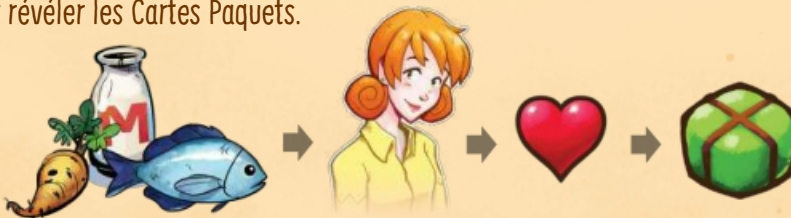


Carte Paquet



Les Paquets Commencent Face Cachée

Au départ, vous ne saurez pas exactement comment restaurer le Centre Communautaire, puisque les Paquets commencent la partie face cachée. Ceci sera expliqué plus tard, mais rapidement, les ressources offertes aux villageois rapportent des cœurs, et ceux-ci seront dépensés pour révéler les Cartes Paquets.



PAQUETS DU CENTRE COMMUNAUTAIRE EN DÉTAILS

La Salle d'Artisanats demande des Cueillettes et des Matériaux trouvables en se déplaçant dans la Vallée.



Cueillettes d'une Saison en particulier

2 Matériaux
(Peu important lesquels)

Le Cellier demande des ressources en provenance des Récoltes et des Animaux.



Récoltes de Saison ou Productions Animales

Récoltes ou Productions Animales de Qualité

L'Aquarium demande différents types de Poissons obtenant en pêchant dans le Lac, la Rivière ou l'Océan.

Important !

Les Poissons Légendaires peuvent remplacer n'importe quel Poisson.



Différents types de Poissons

Le Panneau d'Affichage demande différentes ressources comme des cœurs obtenus en offrant des cadeaux aux Villageois.

Important !

Progresser dans ces paquets demande 1 jeton Cœur **et** 1 ressource par Joueur.



Ressources et Jetons Cœurs

Le Coffre demande des donations d'Or. Rappelez-vous que ces montants sont multipliés par le nombre de Joueurs !



N'importe quelle quantité d'Or

La Chaufferie demande des ressources en provenance de la Mine comme des Minéraux ou de la Viande d'Insectes.



Ressources variées de la Mine

COMMENT JOUER

Utilisez la Ferme sur le Plateau à la fin de votre tour de Jeu



Chaque tour de Jeu suit les étapes suivantes :

- **Phase de Saison** : Piochez une Carte de Saison et suivez ses instructions.
- **Phase de Planification** : Les Joueurs placent ensemble leur pions sur le plateau.
- **Phase d'Action** : En commençant par le Premier Joueur, chacun joue son tour de Jeu.

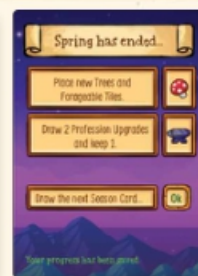
Quand votre tour est terminé, remplacez votre pion sur la Ferme. Vous pouvez ensuite choisir 1 type d'Effet de Fin de Tour (listé sur le plateau, à côté de la Ferme), et déclenchez le autant de fois que vous le pouvez (les détails de ces effets sont listés page 20). Une fois que chaque Joueur a terminé de jouer, le tour s'arrête et un nouveau tour commence.

Le Jeu s'arrête quand les Joueurs ont complété leurs Objectifs (victoire !) ou quand la dernière carte de Saison est piochée (Joja a gagné...)

PHASE 1 - PHASE DE SAISON

Le Joueur avec le Jeton Animal de Compagnie pioche une carte Saison et suit ses instructions de haut en bas. Les Cartes de Festivals ont un effet unique détaillé sur la carte, comme chaque carte de Saison normale indique une unique séquence d'icônes.

Chaque icône déclenche un effet :



Récolte de Qualité. Retournez une Récolte plantée sur sa face Récolte de Qualité



Pluie. Déplacez toutes les Récoltes plantées d'un cran vers la droite. Toutes les récoltes sortant de la piste sont récoltées et vont au Premier Joueur.



Mouvement des Poissons. Défaussez les deux Tuiles Poissons les plus à droite de la piste de Pêche. Faites glisser les tuiles restantes vers la droite et piochez des poissons pour remplir les espaces à gauche. Les Poissons Légendaires ne sont pas défaussés mais remis dans le Sac.



Cadeau. Chaque Joueur choisit 1 de ses amis parmi les Villageois et active sa compétence de Cadeau. Déclenchez ensuite l'effet de Cadeau de toutes les cartes non Villageois possédant l'icône.



L'Animal se promène. Le Premier Joueur passe le Jeton Animal de Compagnie au Joueur à sa gauche.



Corbeau Vert. Prenez une Récolte dans un champ **vert** et défaussez-là. (Le Champ 3 est vert et rouge)



Corbeau Rouge. Prenez une Récolte dans un champ **rouge** et défaussez-là. (Le Champ 3 est vert et rouge)



Évènement. Piochez une Carte Évènement et résolvez-là.



Joja. Piochez une Tuile Joja et placez-là sur l'espace correspondant du plateau. Ces Tuiles n'ont pas d'effet immédiat mais rendent le lieu impacté moins utile.



Bac d'Expédition. Les Joueurs peuvent échanger et vendre des ressources.

Pour plus de détails sur le fonctionnement des cartes Saisons, allez page 20 !



La Valeur en Or des ressources est indiquée en bas à droite

PHASE 2 - PHASE DE PLANNIFICATION

Les Joueurs peuvent échanger des Cartes Objets ou des Tuiles de Ressource pendant cette phase, ainsi que discuter ensemble de leurs intentions pendant ce tour. Chaque Joueur place ensuite son pion sur n'importe quelle zone du Plateau (ce qui ne compte pas pour un déplacement). Quand tout le monde est satisfait, passez à la Phase d'Actions.

PHASE 3 - PHASE D' ACTIONS

Les Joueurs font des actions et se déplacent sur le Plateau. Le Premier Joueur (celui avec le jeton Animal de Compagnie) commence, et doit finir toutes ses actions avant que le prochain Joueur ne commence son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les Joueurs choisissent à leur tour comment ils veulent effectuer leurs actions :

ACTION + ACTION

Faites 2 actions sur votre emplacement actuel.
Vous ne pouvez pas vous déplacer
(À moins d'utiliser une capacité spéciale).


ACTION + DÉPLACEMENT + ACTION

Faites 1 action sur votre emplacement actuel,
puis déplacez-vous d'un espace via un sentier,
puis faites 1 action sur votre nouvel emplacement.

Quand vous terminez votre dernière action, remplacez votre pion sur la Ferme. Vous pouvez ensuite déclencher 1 **Effet de Fin de Tour** autant de fois que vous le voulez. Quand tous les Joueurs ont fini de jouer, le tour est terminé.

Cueillette lors d'un Déplacement

Quand un Joueur déplace son pion via un sentier, il **peut** prendre 1 des Tuiles Cueillette ou Arbre face cachée (pas les deux) d'une zone partageant un bord avec ce chemin. Cette récolte est automatique et ne compte pas comme une action pour ce tour. La plupart des Tuiles Cueillette et Arbres peuvent être récoltées depuis plus d'un sentier.

Si vous révélez  sur la tuile, regardez l'icône en bas à droite pour savoir si vous avez trouvé un Artéfact ou un Minéral. Défaussez la Tuile et piochez une ressource du même type dans le Sac d'Artéfacts et de Minéraux.

Emplacements.
À cet endroit, les Joueurs peuvent choisir de faire l'une de ces 3 actions.



Tuile Cueillette.
Révélée et Récoltée en se déplaçant sur l'un des 3 sentiers adjacents.

Sentiers.
Permettent aux Joueurs de se déplacer entre différents emplacements.



Les Cueillettes sont révélées grâce au Déplacement et sont ensuite placées dans votre inventaire.



Les Arbres fonctionnent de la même manière que la cueillette mais ne rapportent que du Bois une fois récoltés.



Ces Tuiles fournissent des Artéfacts ou des Minéraux et sont ensuite défaussées.

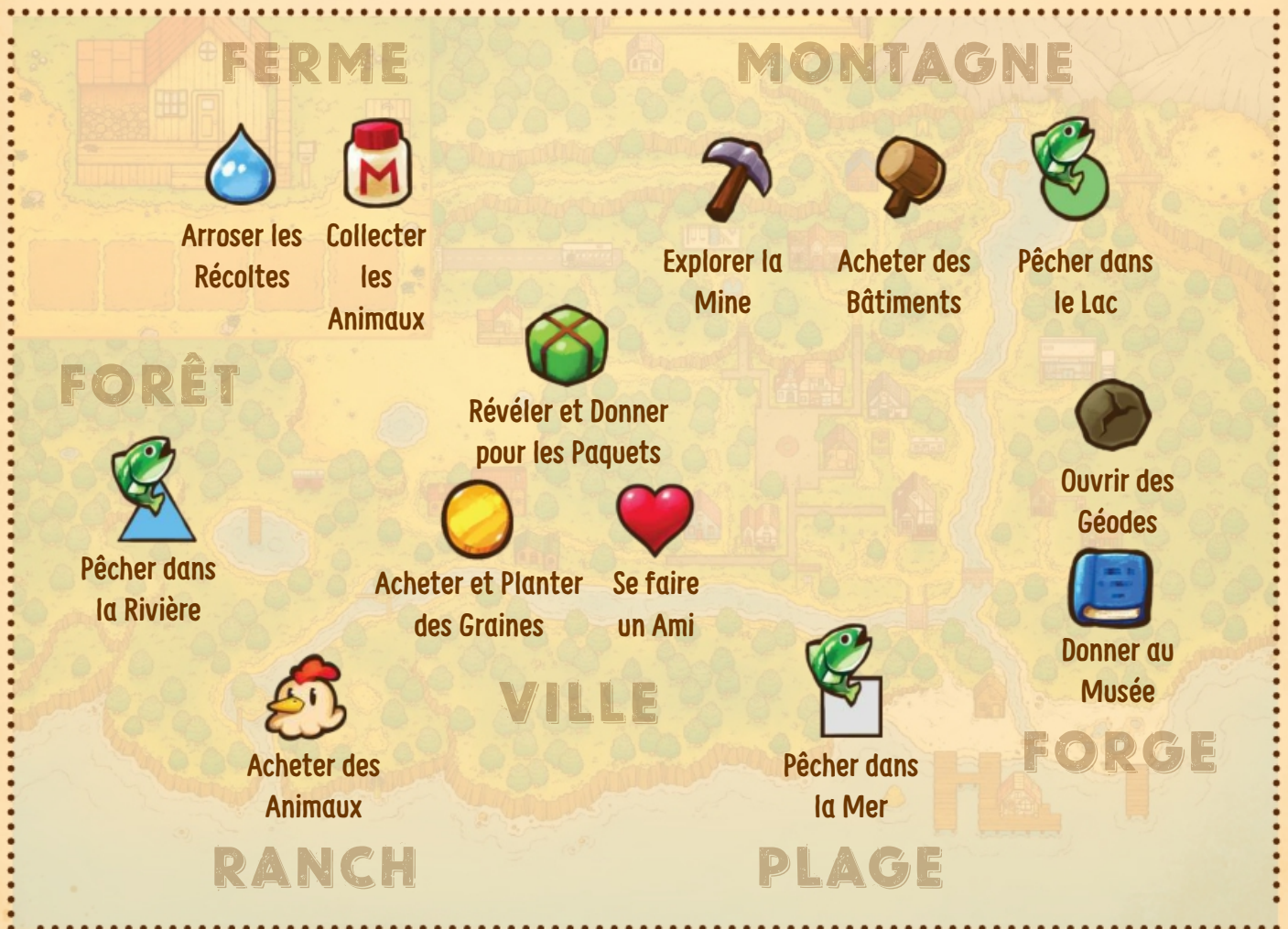
DÉTAILS DES ACTIONS

Lorsque vous effectuez une action, vous pouvez choisir parmi toutes celles disponibles sur votre emplacement. Un Joueur peut choisir une action différente de celle qu'il avait imaginée durant la Phase de Planification, bien qu'il ne puisse pas changer son emplacement sans utiliser un Déplacement (ou une capacité spéciale). Un joueur n'est jamais obligé d'effectuer une action.

Notez tout de même que certaines capacités vous demandent d'utiliser une action afin de les réaliser. Celles-ci peuvent être utilisées depuis n'importe quel emplacement, à moins que cela soit spécifié sur la capacité.



*Cet emplacement représente Pélican Ville
Les Joueurs peuvent ici visiter le Magasin de Pierre,
le Centre Communautaire ou encore
le Stardrop Saloon*





Arroser les Récoltes (Action de Ferme)

Dépensez 1 action pour déplacer toutes les Récoltes plantées dans les Champs d'un espace vers la droite. Si une Récolte sort de la piste, elle est récoltée et va dans votre inventaire. Si vous n'avez pas assez de place dans votre inventaire, vous devez vous défausser d'une ressource ou de la récolte.

Une fois arrosées, les récoltes plantées se déplacent toutes d'un espace vers la droite de la piste de récolte.



Corbeaux !



Les récoltes ne fanent jamais mais peuvent être mangées par les corbeaux. Quand l'un d'entre eux apparaît sur une carte Saison, vous devez défausser une récolte d'un champ de la même couleur.

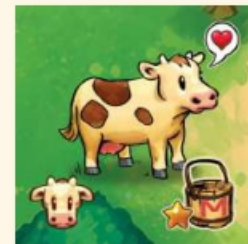


Collecter les Denrées Animales (Action de Ferme)

Dépensez 1 action pour jeter les 3 dés Animaux. Chaque Tuile Animal que vous possédez génère une ressource par activation. Une Tuile Animal s'active lorsque vous tirez son icône avec le Dé. Par exemple, si vous avez 2 Vaches, un lancer avec 2 icônes Vache vous apporterait 4 Laits.



Animal Normal



Animal Heureux



Animaux Heureux

Les Animaux sur leur face "Animal Heureux" génèrent des Ressources Animales de Qualité. Les Animaux peuvent être retournés sur leur face Heureuse grâce à un **Effet de Fin de Tour** (voir page 20).



Acheter des Animaux (Action de Ranch)

Dépensez 1 action pour rendre visite à Marnie et lui acheter des Animaux. Tous les Animaux sont disponibles au moment où vous possédez le Bâtiment pour les accueillir (le Poulailier ou la Grange). Plusieurs Animaux peuvent être achetés en une seule action si vous possédez l'Or nécessaire à leurs achats.

Bâtiment requis pour acheter l'animal

Montant d'Or à payer pour acheter l'animal



Nombre de cœur que vous devez défausser pour rendre l'animal Heureux

Ressource générée lorsque l'Animal est activé

Icône à obtenir pour activer l'animal



Acheter et Planter des Graines (Action de Ville)

Dépensez 1 action pour aller voir Pierre dans son magasin où vous pouvez acheter des graines et vendre des ressources, autant de fois que vous le voulez. Les Graines (Tuiles Récolte de la saison en cours) coûtent 1 Or chacune et sont plantées immédiatement après l'achat dans un champ vide. Le coût d'arrosage de la récolte indique sur quel champ planter la graine. Il est impossible d'empiler les récoltes !



Le Coût d'Arrosage de la Récolte, montre dans quel champ numéroté elle doit être plantée.

Vendre des Ressources

Quand vous êtes chez Pierre, vous pouvez également vendre des récoltes de votre inventaire pour récupérer leur coût en Or. Vous pourrez le faire grâce au Bac d'Expédition lors de la plupart des tours, mais lorsque cette option n'est pas disponible, vous pourrez toujours vendre chez Pierre !

Il s'agit ici de la valeur de vente de la Récolte. Rappelez vous que le coût d'achat est toujours d'1 Or !



Se Faire un Ami (Action de Ville)

Pour se faire un ami, dépensez 1 action en Ville et révélez la première carte du Deck de Villageois. Si vous le pouvez et le voulez, offrez leur une ressource pour en faire vos amis, sinon défaussez-les. Pour offrir un cadeau, défausser une ressource de votre inventaire, puis gardez la Carte Villageois et remportez les Jetons Cœur.

Exemple : Penny adore les Récoltes !

Exemple : Penny déteste les Géodes, Artéfacts et Minéraux

Le nombre de Jetons Cœur obtenus dépend du type de cadeau et de la saison en cours :



Son mois d'Anniversaire

Indique si le Villageois peut être marié

Compétence de Cadeau



Adoré



Gagnez 2 Cœurs

Aimé

Une ressource non indiquée sur la carte rapporte 1 Cœur



Détesté

Ne peut pas être offert à ce Villageois

Si la saison en cours est celle de leur anniversaire :



Gagnez 1 Cœur en plus

Toutes les ressources peuvent être offertes tant qu'elles ne sont pas détestées ou qu'elles ne possèdent pas l'icône "Non Offrable"



Quand une icône de cadeau apparaît sur une Carte de Saison, chaque Joueur peut choisir 1 de ses amis et activer sa compétence de cadeau.



Pour se marier, allez page 23 !



Révéler et Donner pour les Paquets (Action de Ville)

Dépensez 1 action pour visiter le Centre Communautaire, où vous pouvez révéler et/ou donner **autant que vous le pouvez**. Révéler des Paquets vous demande de dépenser des jetons Cœur. Compléter les Paquets vous demande de donner les ressources listées sur le Paquet. Rappelez vous que pour restaurer le Centre Communautaire, vous devez révéler et compléter 1 Paquet par Salle (pour un total de 6 Paquets)

Révéler des Paquets

Pour révéler un Paquet, vous devez dépenser autant de cœur que le nombre de Joueurs, puis :

Révéler la Carte Paquet face cachée la plus à gauche

OU **Remplacer** une carte Paquet révélée par une nouvelle carte Paquet de la même salle



Cœurs



X Nombre de Joueurs



= Révéler ou remplacer une Carte Paquet

Vous trouverez parfois un Paquet trop difficile, voire impossible ! D'où l'intérêt de les remplacer.



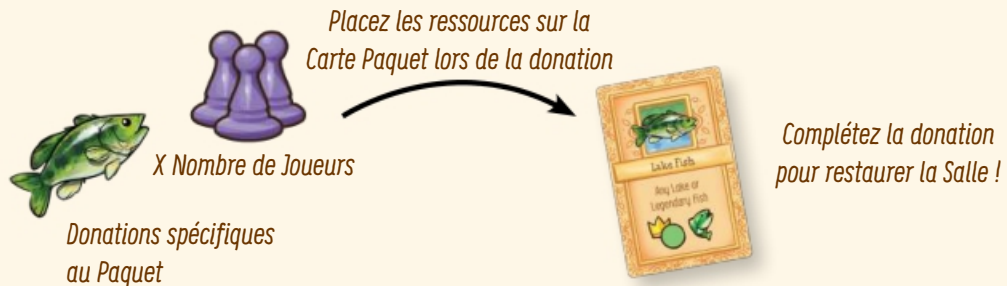
Les Paquets sont spécifiques à leur Salle.

Si vous remplacez un Paquet, soyez sûr que l'arrière de la carte indique la bonne Salle.

Si vous remplacez un Paquet ayant déjà reçu des ressources au préalable, ces ressources sont perdues (défaussez les donations).

Compléter un Paquet

Un Paquet est complété quand les Joueurs ont apporté le nombre de ressources demandées; Ce nombre est égal au nombre de Joueurs (voir page 8 et 9 pour les détails). Placez les ressources offertes sur la Carte Paquet pour en suivre la progression. Vous pouvez placez ces ressources même si vous n'en avez pas assez pour compléter le paquet. Une fois que la demande a été remplie, débarrassez vous des ressources (remettez les dans le bac ou défaussez-les), et enlevez la Carte Paquet du Plateau. La Salle est Restaurée !



Lorsque vous complétez un Paquet, révélez un Objet en récompense et donnez-le à n'importe quel Joueur :



Les 5 premiers Paquets complétés rapportent des Objets normaux...



...le dernier Paquet rapporte un Objet Épique !



Ouvrir des Géodes (Action de Forge)

Si vous avez des Géodes dans votre inventaire, vous pouvez aller voir Clint pour les ouvrir.

Dépensez 1 action pour ouvrir n'importe quel nombre de Géodes. Pour chacune d'elles, lancez 1 Dé Stardew. Consultez le tableau sur le plateau pour connaître votre récompense et défaussez votre Géode.



Gagnez 1 Pierre



Gagnez la Pierre Précieuse montrée



Gagnez 1 Minéral



Gagnez 1 Artéfact



Gagnez 1 Objet



Donner au Musée (Action de Forge)

Si vous avez des Artéfacts ou des Minéraux, vous pouvez aller voir Gunther pour les donner au Musée.

Dépensez 1 action pour donner n'importe quel nombre d'Artéfact ou de Minéraux de votre inventaire au Musée. Les Tuiles ne peuvent pas être placées sur un espace déjà occupé. Chaque Tuile possède une lettre (A-H) correspondant à l'espace qui lui est réservé au Musée !



Cet Artéfact ne peut aller qu'à l'espace B



Les Tuiles avec un "?" peuvent aller sur tous les espaces

Le Musée offre 2 Objets Épiques, 1 par colonne remplie !



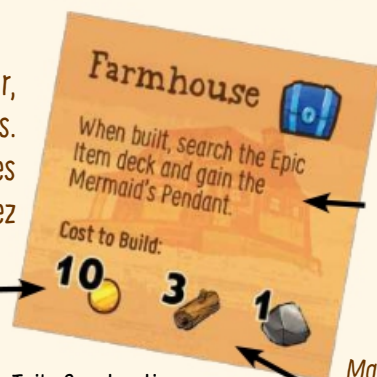
Construire des Bâtiments (Action de Montage)

Si vous possédez assez de matériaux (Bois et Pierre) et d'Or, vous pouvez aller voir Robine pour construire des Bâtiments. Dépensez 1 action et défaussez-vous du montant de ressources indiqué sur le Bâtiment que vous voulez construire. Prenez ensuite la Tuile en question.



Coût en Or

Construire demande des Matériaux



Effet du Bâtiment

Tuile Construction

Matériaux requis



Explorer la Mine (Action de Montagne)

La Mine est la source de Pierres, Géodes et bien d'autres choses, mais prenez garde aux dangereux monstres qui l'habitent ! Dépensez une action pour lancer 2 Dés Stardew et voir ce qui vous arrive...



Carte Plan

La **Carte Plan** ci-contre montre quelle issue donnera votre lancer de dés. Utilisez les résultats du lancer pour déterminer quelle ligne et quelle colonne (vous choisissez quel dé associer auquel des deux), et déclenchez la case qui les fait se rencontrer.

Exemple :

Si vous obtenez un **Fruit Étoilé** et un **Cœur**, vous pouvez gagner 1 **Objet** ou 1 **Pierre Précieuse**



Pierre. Vous gagnez 1 Pierre (parfois 2).



Viande d'Insecte. Vous gagnez 1 Viande d'Insecte (parfois 2).



Pierre Précieuse. Vous gagnez 1 Pierre Précieuse déterminée par la Carte du Niveau de la Mine.



Géode. Vous gagnez 1 Géode (parfois 2) déterminée par la Carte du Niveau de la Mine.



Escaliers. Descendez : Révélez la prochaine Carte du Niveau de la Mine et changez la Carte Plan.



Objet. Vous gagnez 1 Carte Objet.



Crâne. Déclenchez la capacité du Monstre sur la Carte du Niveau de la Mine actuelle.



Évènement de Mine. Piochez 1 Carte Évènement de la Mine et résolvez-la.

Pierres
Précieuses
et Géodes
disponibles

Capacité du Monstre actuelle



Les **Cartes du Niveau de la Mine** indiquent le niveau où vous vous trouvez, quels items vous sont accessibles et quelles capacités possèdent les Monstres.



Les **Monstres** sont montrés sur la Carte du Niveau de la Mine. Si votre résultat sur la Carte Plan est un Crâne, déclenchez la capacité de ces Monstres.



Les **Escaliers** sont le meilleur moyen de descendre dans la Mine, mais des Pierres peuvent être dépensées pour descendre en tant qu'**Effet de Fin de Tour** (1 Pierre par Joueur). Quand vous descendez, révélez la prochaine Carte du Niveau de la Mine et changez la Carte Plan.



Pêcher (Action de Forêt / Plage / Montagne)

Pêcher vous permet de capturer des poissons, voire parfois des Objets. Pour Pêcher, rendez-vous dans un des trois lieux de pêche et dépensez une action.



Rivière



Océan



Lac

Piste de Pêche

Pour capturer un Poisson, vous devez vous trouver dans une zone de Pêche possédant un ou plusieurs poissons le long de la Piste de Pêche (remarquable par la couleur et l'icône sur la Tuile), et remplir les conditions à la capture de ce Poisson. Après chaque action de Pêche réussie, faites coulisser les Tuiles restantes vers la droite, et remplissez les espaces laissés vides à gauche depuis le Sac de Pêche.



Exemple :

*Il y a 2 Poissons disponibles dans le Lac,
2 dans l'Océan et 1 dans la Rivière.*

Comment Attraper un Poisson

Lorsque vous effectuez une action de Pêche, lancez 3 Dés Stardew. Chacun d'eux génère 1 symbole : Cœur, Junimo ou Fruit Étoilé. Pour attraper un Poisson dans la même zone que vous, dépensez les symboles ainsi obtenus pour remplir les conditions de pêche d'une ou plusieurs Tuiles (il est ainsi possible d'attraper plus d'un Poisson, mais rappelez vous qu'un Dé ne peut toujours servir qu'une fois).

*Lancez 3 Dés Stardew pour
essayer d'attraper un Poisson*



*Les conditions de pêche du
Rouget sont 1 Cœur et 1 Junimo.*

Poissons Légendaires

Il y a 4 Poissons Légendaires dans le Sac de Pêche. Ils peuvent être attrapés comme n'importe quel Poisson normal. La différence principale est que les Poissons Légendaires ne sont pas défaussés lors du Mouvement des Poissons de la carte Saison. Ils sont remis dans le Sac de Pêche à la place. Ils peuvent aussi être offerts, vendus et donnés et sont alors défaussés normalement.



*Les Poissons Légendaires peuvent être
utilisés à la place de n'importe quel poisson
dans les Paquets. L'Objectif de Capture des
Poissons Légendaires ne vous contraints pas
à les garder, mais seulement à les Pêcher.*

Paniers à Crabes

Les Crustacés nécessitant les Paniers à Crabes sont similaires en tous points aux autres Poissons si ce n'est leur mode de capture. En plus de jeter les Dés Stardew, chaque Viande d'Insecte que vous défausserez vous apportera un Crustacé de votre localisation. Cette action se fait en plus de votre lancer de Dés normal, il est donc possible d'attraper des Poissons et des Crustacés pendant la même action.



Les Crustacés nécessitent de la Viande d'Insecte pour être attrapés.



Défaussez 1 Viande d'Insecte pour attraper un Crustacé dans un Panier à Crabes.

Déchets

Si vous n'arrivez pas à attraper un seul Poisson lors de votre action de Pêche, pour pouvez prendre un Déchet de la Piste de Pêche. Les Déchets sont inutiles, mais libèrent un espace de la Piste de Pêche.



Comme pour Tuiles, vous pouvez défausser les Déchets quand bon vous semble.

Coffre au Trésor

Attraper un Poisson immédiatement à gauche d'un Coffre au Trésor vous permet de piocher une Carte Objet. Défausser alors la Tuile Coffre au Trésor.

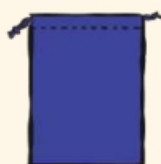


Attrapez le Poisson à gauche pour gagner un objet.

Sac de Pêche

Il contient toutes les Tuiles relatives à la Pêche : Poissons Normaux, Crustacés à Paniers à Crabes, Poissons Légendaires, Déchets et Coffres aux Trésors. **Les Tuiles Pêche ne reviennent jamais dans le Sac de Pêche, sauf pour les Poissons Légendaires lors du Mouvement des Poissons.**

Les Poissons Légendaires Défaussés de la Piste de Pêche **reviennent** dans le Sac de Pêche...



Sac de Pêche

...mais dans toutes les autres situations, **aucune** Tuile Pêche ne retourne dans le Sac.

Effets de Fin de Tour

Quand un Joueur termine son tour et retourne à la Ferme, il peut choisir 1 **Effet de Fin de Tour** à déclencher. Le Joueur peut déclencher cet effet autant de fois qu'il le veut et qu'il le peut.



Construire un Escalier

Défausser autant de Pierres que le nombre de Joueurs pour descendre d'un Niveau dans la mine (voir page 17).



S'occuper des Animaux

Défausser un nombre de Jetons Cœur équivalent au nombre inscrit sur une Tuile Animal pour le retourner sur sa face "Animal Heureux".



Se battre contre Joja

Défausser un Jeton Cœur ou payer 5 Or pour défausser une Tuile Joja du Plateau de Jeu.



Améliorer son Outil de Départ

Défausser les ressources indiquées sur son Outil de Départ pour l'améliorer d'un Niveau.

OUTIL DE DÉPART ET INVENTAIRE

Au début de la Partie, chaque Joueur choisit un Outil de Départ. Gardez toutes les Cartes associées à cet Outil en pile dans l'ordre croissant (niveau 0 au dessus) et posez la sur votre Plateau de Joueur. Ce dernier possède également les emplacements pour les **Améliorations de Profession**, les **Objets** et les **Ressources** que vous gardez. Vous êtes limités à 2 Améliorations, 2 Objets et 6 Ressources. Il n'y a pas de limites aux autres Cartes que vous possédez.



Votre Outil de Départ commence au Niveau 0. Remplacez-le par les autres cartes lorsque vous l'améliorez.

Les Ressources vont dans ces emplacements.

Le Plateau Joueur montre votre Profession.



Emplacements pour 2 Améliorations de Profession

Emplacements pour 2 Objets

CARTES DE FIN DE SAISON



Dans le Deck de Saison se trouvent 4 **Cartes de Fin de Saison**, une pour chacune d'entre elles. Quand celle-ci est piochée, suivez les instructions sur la Carte :

- Enlevez toutes les Tuiles Arbres et Cueillette du Plateau et placez celles de la Saison suivantes dans les espaces appropriés.

- Chaque Joueur pioche 2 Cartes Amélioration de Profession rapport à celle qu'il a choisi et décide d'en garder 1 (s'il possède déjà 2 Améliorations, il choisit laquelle des 3 il défaussera).

- Enfin, piochez la prochaine Carte du Deck de Saison. Suivez ses instructions comme habituellement et passez à la Phase de Planification et à la Phase d'Actions comme précédemment.

RESSOURCES ET CARTES

Durant le cours de la Partie, les Joueurs vont gagner plusieurs éléments pour les aider à accomplir leurs Objectifs. Ceux-mis sont constitués de **Ressources** (Tuiles) et de **Cartes** :

Ressources

Ces Tuiles sont stockées dans votre inventaire. Elles sont souvent vendues, données ou offertes aux Villageois. Elles sont divisées en 8 catégories :



Autre Tuiles

Ces autres Tuiles peuvent aussi être tenues pour plusieurs raisons. La différence réside en le fait que celles-ci ne peuvent pas être offertes aux Villageois :



Objets Communs

Ces Objets peuvent être gagnés de plusieurs façons. Ils peuvent être échangés pendant la Phase de Planification, tant qu'un Joueur en possède 2 maximum. **Note** : Si vous défaussez un Objet pour en garder un autre, vous ne pouvez pas utiliser sa capacité de défausse.



Objets Épiques

Ces Objets sont rares. Un Joueur peut en posséder autant qu'il le souhaite et peut les échanger, sauf indication contraire.

TUILES JOJA

De temps en temps, une Carte Saison vous demandera de tirer une Tuile Joja et de la placer sur le Plateau. Pour ce faire, piochez une Tuile Joja de sa pile et placez-la à proximité de l'action concernée (indiquée sur la Tuile). À partir de maintenant, l'action concernée est modifiée ou bloquée jusqu'à disparition de la Tuile Joja.

Défausser une Tuile Joja

Défausser une Tuile Joja est un **Effet de Fin de Tour**. Défaussez 1 Cœur ou 5 Or, et retirez la Tuile Joja du Plateau.



Cette icône fait placer une Tuile Joja



Enlevez 1 Tuile Joja pour 1 Cœur ou 5 Or



Vous montre où placer la Tuile

Tuile Joja

AJUSTER LA DIFFICULTÉ DU JEU

Modes de Jeu

Le Jeu basique est celui décrit précédemment dans les règles, mais les joueurs voudront peut-être rendre la partie plus simple pour introduire le jeu à de nouveaux Joueurs, ou plus dur pour les Joueurs confirmés. La partie s'arrête quand vos Objectifs sont complétés. Choisissez un Mode de Jeu au début de la Partie :

"Jeune Plant" est parfait pour apprendre le Jeu, ou pour jouer sans stress !

- Accomplissez les 4 Objectifs de Grand-Père

"Fermier Confirmé" vous fait jouer une partie normale du Jeu.

- Accomplissez les 4 Objectifs de Grand-Père
- Livrez les 6 Paquets, 1 par Salle, pour restaurer les 6 Salles du Centre Communautaire



"Artisan" est le Mode de Jeu avancé, recommandé aux Joueurs demandeurs de challenge.

- Accomplissez les 4 Objectifs de Grand-Père
- Livrez les 6 Paquets, 1 par Salle, pour restaurer les 6 Salles du Centre Communautaire
- Aucune Tuile Joja ne doit rester sur le Plateau

Cartes de Saisons optionnelles

Dans l'installation décrite au début de ce Livret, il vous est demandé d'utiliser les Cartes Saison Standard. Celles-ci procurent une expérience de jeu plus prédictible. Quand vous commencez à connaître le Jeu, vous pouvez créer un Deck de Saison plus surprenant. Pour ce faire, créez chaque Saison en tirant 4 cartes au hasard parmi les 20 disponibles.

Challenge supplémentaire : Scoring

Pour encore plus de difficulté, vous pouvez construire un Deck de Saison incluant plus de Cartes avec l'icône Tuile Joja. Jouez en Mode Artisan et votre score (si vous gagnez) correspond au nombre de Tuiles Joja que vous avez défaussé.

Rendre le Jeu plus simple

Si vous voulez simplifier la Partie, vous pouvez commencer avec une ou plusieurs cartes Paquet révélées.

AJUSTER LA LONGUEUR DU JEU

Une partie normale simulant une année entière avec 20 Cartes Saison demande environ 40 minutes par Joueur. Pour une partie plus rapide, vous pouvez :

- Utiliser 2 Cartes Saison par Saison à la place de 4 (sans compter la Carte de Fin de Saison)
- Ne tirez que 2 Objectifs de Grand Père
- Choisissez 3 Salles du Centre Communautaire au hasard et n'utilisez que celles-ci pour la partie.

RÈGLES POUR LE JEU EN SOLO

Stardew Valley : Le Jeu de Société est facilement jouable en solo. La seule différence se fait sur les Professions. Vous n'êtes pas limité à celle sur votre Plateau de Joueur. Lorsque vous gagnez une Amélioration de Profession en fin de Saison, piochez 3 Cartes de n'importe quelle combinaison des 4 Decks de Profession et choisissez-en 1. Les autres cartes sont alors défaussées.

RÉSUMÉ DES RÈGLES

PHASES D'UN TOUR

Phase de Saison : Le Premier Joueur (celui qui possède le Jeton Animal de Compagnie) pioche et résout la Carte Saison. Si c'est une Carte de Fin de Saison, vous devez piocher la prochaine Carte Saison immédiatement après.

Phase de Planification : Les Joueurs discutent de ce qu'ils vont faire et placent ensuite leurs pions sur n'importe quel emplacement. Ils peuvent échanger gratuitement des Ressources et des Objets durant cette Phase.

Phase d'Action : En commençant par le Premier Joueur, les Joueurs se déplacent et effectuent des actions comme suit :

Action + Action

Quand un Joueur a fini son Tour, il place son pion sur la Ferme. Il peut choisir un **Effet de Fin de Tour** à déclencher autant de fois qu'il le souhaite et le peut. Une fois que tous les Joueurs ont fini leur tour, un nouveau commence.

Action + Déplacement + Action

INSTALLATION RAPIDE

Mélangez les Villageois, Tuiles Joja, Objets; Objets Épiques, Événements et Événements de la Mine.

Plantez 1 Panais.

Placez les Cueillettes et Arbres de Printemps sur le Plateau.

Remplissez la Piste de Pêche.

Empilez les Cartes du Niveau de la Mine face visible.

Mélangez les Cartes Plan et révélez-en une.

Construisez le Deck de Saison.

Placez 6 Paquets du Centre Communautaire face cachée.

Révélez 4 Objectifs de Grand-Père.

Empilez les Animaux sous le Poulaillet et la Grange.

Piochez deux Bâtiments au hasard.

Chaque Joueur choisit une Profession et un Outil de Départ.

Donnez le Jeton Animal de Compagnie au Premier Joueur.

Les Joueurs commencent ensemble avec 3 Or.

Piochez la première Carte Saison et commencez à jouer !

QUESTIONS COURANTES

- Les Récoltes ne fanent pas en Fin de Saison.
- Les Déchets et les Fibres peuvent être défaussés à tout moment.
- L'Animal de Compagnie se déplace grâce aux Cartes Saison.
- Objectif "Avoir des Amis". Tous les Joueurs n'ont pas besoin d'en avoir.
- L'Or et les Cœurs sont partagés par tous les Joueurs.
- L'Or et les Cœurs ne sont pas limités en nombre.
- Quand vous arrivez au Niveau 12 de la Mine, seule la Carte Plan change.

RÉSUMÉ DES ACTIONS

Arroser les Récoltes : Déplacez toutes les Récoltes plantées dans votre champ d'un espace vers la droite. Récoltez celles qui sortent du champ.

Collecter les Denrées Animales : Lancez les Dés Animaux; Chaque symbole active l'Animal en question, et le fait produire 1 Ressource par symbole.

Acheter et Planter des Graines : Dépensez 1 Or pour planter une Graine dans votre champ. Placez cette récolte dans le champ numéroté correspondant à sa valeur d'arrosage. Vous ne pouvez planter de graines que dans les espaces vides; Vous pouvez également vendre des Ressources pendant cette action.

Se faire un Ami : Piochez 1 Carte Villageois. Si vous désirez lui offrir un cadeau, gagnez les Jetons Cœur et gardez la carte comme ami.

Révéler et Donner pour les Paquets : Dépensez des Jetons Cœur pour révéler les cartes Paquets et donnez des Ressources aux Paquets visibles.

Explorer la Mine : Lancez 2 Dés Stardew et utilisez-les pour déterminer un résultat sur la Carte Plan actuelle.

Acheter des Bâtiments : Dépensez des ressources pour les construire.

Acheter des Animaux : Dépensez de l'Or pour acheter des Animaux pour lesquels vous possédez le Bâtiment requis.

Ouvrir des Géodes : Lancez 1 Dé Stardew par Géode et consultez le Tableau des Géodes sur le Plateau pour voir votre récompense.

Donner au Musée : Placez des Artéfacts et des Minéraux de votre inventaires les espaces du Musée ayant la bonne lettre.

Aller Pêcher : Vous pouvez dépenser 1 Viande d'Insecte pour 1 Poisson à Panier à Crabes. Puis lancez 3 Dés Stardew pour savoir si vous attrapez un Poisson de votre emplacement, sinon, prenez un déchet. Remplissez enfin la Piste de Pêche.



SE MARIER

Pour se marier vous devez d'abord trouver l'Objet Épique **Pendentif de Sirène**. Vous pouvez alors l'attacher à 1 de vos amis ayant l'icône du pendentif. Vous êtes maintenant marié ! Prenez le Pion Conjoint. Pendant la **Phase de Planification**, vous pouvez placer ce Pion sur n'importe quel emplacement. À votre tour, votre Conjoint peut effectuer 1 action à cet emplacement avant ou après vos propres actions. Votre Conjoint a accès à votre inventaire et à chaque Carte ou Capacité en votre possession. Les Conjoints ne peuvent pas déclencher d'**Effet de Fin de Tour**.

FEUILLE DE SYMBOLES DE RÉFÉRENCE

TYPE DE RESSOURCE



AUTRE ICONES DE TUILE



ACTION D'EMPLACEMENT

pages 12-19

	Arroser les Champs page 13		Explorer la Mine page 17
	Collecter des Animaux page 13		Acheter des Bâtiments page 16
	Acheter et Planter des Graines page 14		Acheter des Animaux page 13
	Se Faire un Ami page 14		Ouvrir des Géodes page 16
	Révéler et Donner aux Paquets page 15		Donner au Musée page 16
			Aller Pêcher pages 18-19











EFFETS DE FIN DE TOUR

page 20

	Construire des Escaliers
	S'occuper des Animaux
	Se battre contre Joja
	Améliorer son Outil de Départ

ICONE DE CARTE SAISON

page 10

	Mettez une plante sur sa Qualité		Perdez une plante du champ vert
	Arrosez les Champs		Perdez une plante du champ rouge
	Déplacez la Piste de Pêche 2 fois		Piochez un Évènement
	Déclenchez les Cadeaux		Placez une Tuile Joja
	Passez le Jeton Animal de Compagnie		Échangez et vendez des Ressources

SYMBOLES DE MINE

page 17

	Gagnez 1 Pierre
	Gagnez 1 Viande d'Insecte
	Gagnez 1 Minerai Valable
	Gagnez 1 Géode
	Descendez d'un Niveau
	Gagnez 1 Objet
	Déclenchez la Capacité du Monstre
	Piochez 1 Évènement de Mine