

GRAND MASSIF

un jeu de Alban Thomas



2 - 4 joueurs



30 min par joueur



12 ans et +

But du jeu

Dans ce jeu de développement, chaque joueur s'efforce de gérer au mieux sa station de ski en plein essor.

Saison après saison, les joueurs sont amenés à :

- recruter du personnel permanent ou saisonnier,
- tracer un domaine skiable adapté à leur stratégie,
- aménager leur village au pied des pistes en y construisant des bâtiments dont le bon agencement sera récompensé,

- acquérir des développements octroyant des avantages,
- valoriser certains aspects de leur station au cours de la partie en s'adjudgeant des tuiles "Bonus".

Au bout de 7 saisons, la partie se termine et chacun évalue :

- la taille et la diversité de son domaine skiable
- la commodité de son village
- le caractère authentique de sa station

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie!

Matériel

1 plateau de jeu principal



3 plaquettes de manches recto-verso



40 tuiles blanches "Bâtiment"
20 à dos [I], 20 à dos [II]



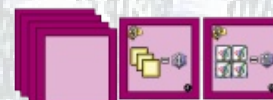
40 tuiles jaunes "Développement"
20 à dos [I], 20 à dos [II]



15 petites tuiles bleues
"Récompenses"



16 tuiles roses "Bonus"

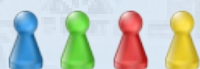


Pour chaque joueur :

1 Plateau personnel
représentant la station du joueur



1 pion "Joueur"



3 cubes en bois
"Marqueur de seuil"



8 disques en bois



1 pion compteur de manche



100 jetons "Piste" recto-verso
30 verts, 30 bleues, 20 rouges, 20 noires



15 jetons "Temps"



40 jetons "€" en différentes valeurs
10x5€, 15x3€, 15x1€



20 meeples noirs
"Employé permanent"



20 meeples gris
"Employé saisonnier"



30 octogones marrons
"Authenticité"



60 cubes blancs
"Commodité"



Tout le matériel de jeu (jetons Piste, €, Temps, Meeples, octogones marrons et cubes blancs) est supposé en quantité illimitée. Dans les rares cas où il viendrait à manquer, les joueurs le remplacent par le moyen de leur choix.

Mise en place

1 - Placer le plateau de jeu au centre de la table.

- Trier les tuiles Bâtiment et Développement selon leur dos [I] ou [II] et les mélanger séparément, face cachée.
- Sélectionner aléatoirement un certain nombre de tuiles Développement [II] puis de tuiles [I] et les empiler face cachée sur l'emplacement jaune en haut à gauche du plateau **A** de façon à ce que les tuiles [II] soient situées en dessous. Le nombre de tuiles en fonction du nombre de joueurs est indiqué sur cet emplacement
- Procéder de la même manière avec les tuiles Bâtiment sur l'emplacement blanc **B**.
- Les deux piles ainsi constituées sont respectivement appelées « Pile Développement » et « Pile Bâtiment ».
- Ecarter les tuiles restantes de la partie

2- Mélanger face cachée les tuiles Bonus et en sélectionner aléatoirement 7 d'entre elles.

- Les disposer face visible sur les emplacements adéquats du plateau de jeu **C**, de la gauche vers la droite.

- Ecarter les tuiles restantes de la partie.

3- Placer le pion marqueur de manche sur la tuile Bonus la plus à gauche, correspondant à la première manche **D**

4- Disposer face visible les 15 tuiles Récompenses sur un emplacement correspondant à leur rang. **E** Le rang de récompense est le chiffre de 2 à 5 situé en haut de la tuile



5- Constituer des réserves de jetons Piste dans les emplacements à leurs couleurs respectives sur le plateau principal. **F**

6- Constituer des réserves de jetons €, Temps, octogones authenticité et cubes commodité près du plateau. **F**

7- Constituer des réserves d'employés dans la zone **G**

- Remplir les emplacements du bureau de recrutement avec des employés permanents, en respectant le nombre de **H**

8- Sélectionner les deux plaquettes de manche correspondant au nombre de joueurs, et les disposer sous le plateau. **I**

- Piocher des tuiles des piles Bâtiment et Développement, et les disposer face visible sur les emplacements respectivement blancs et jaunes des plaquettes de manche, en procédant de gauche à droite et de haut en bas.

9 - Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 1 pion Joueur à sa couleur qu'il place sur l'un des emplacements de départ **J1** à **J4**, dans un ordre aléatoire ou communément décidé : de haut en bas du premier au dernier joueur. Ainsi, à 3 joueurs, les emplacements **J1** à **J3** sont utilisés.

- 8 disques à sa couleur. Il place un de ces disques sur la case 0 de la piste de score du plateau principal **K**. Les 7 disques restant sont mis en réserve sans sa zone de jeu.

- 1 plateau personnel qu'il place devant lui, en gardant de la place sous son plateau.

Ce plateau figure la station du joueur et est constitué (voir schéma ci-dessous) :

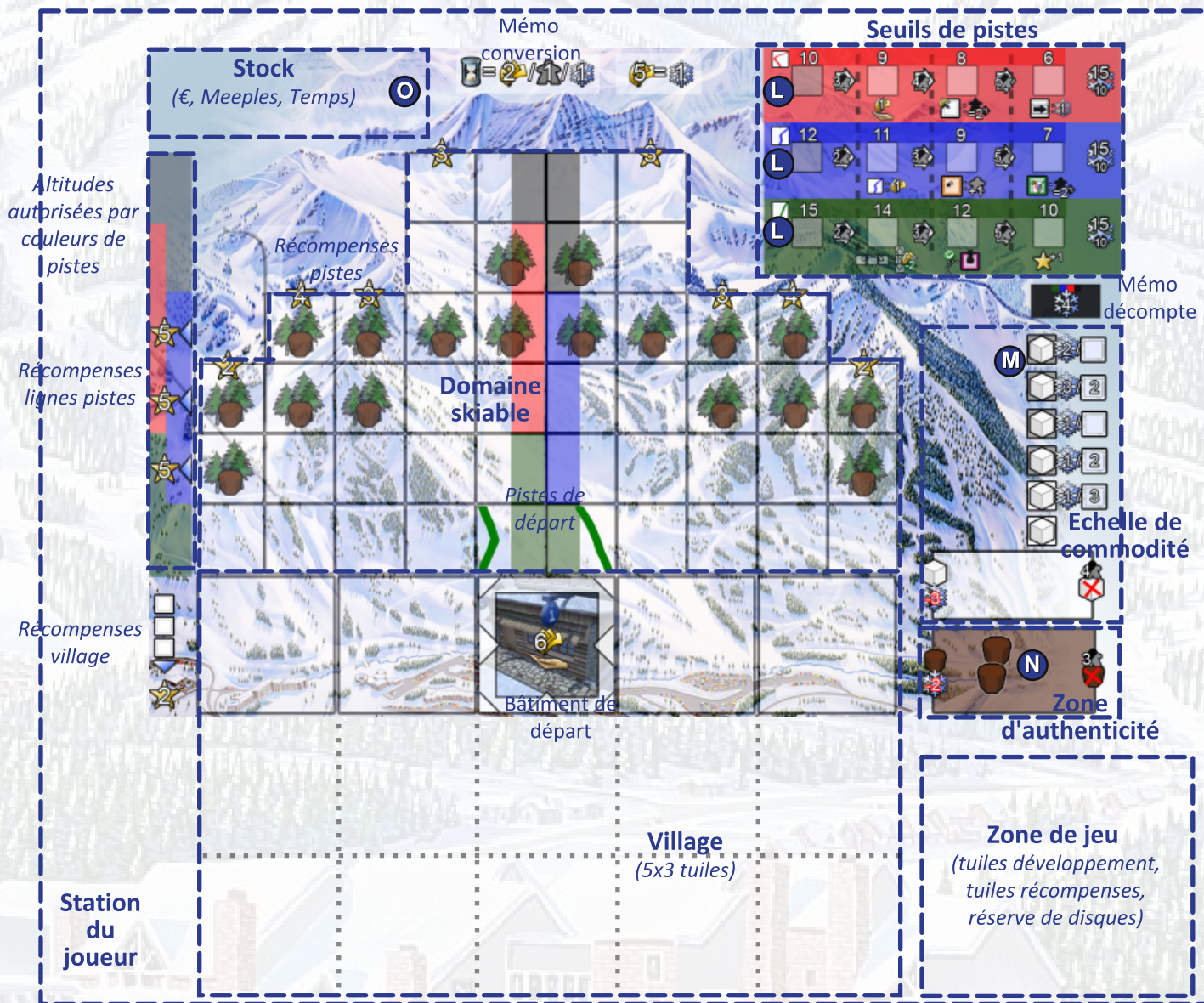
- d'un domaine skiable permettant de placer jusqu'à 46 pistes, dont deux pistes vertes de départ

- d'un village permettant de construire jusqu'à 15 tuiles bâtiments, dont un bâtiment de départ

- de 3 « seuils de pistes », représentant l'objectif à atteindre, en nombre de pistes de chaque couleur **L**

- d'une échelle de commodité représentant le côté pratique de la station : facilité d'accès, circulation, agencement et services **M**

- d'une zone d'authenticité permettant d'évaluer le caractère pittoresque de la station, tant au niveau architectural qu'environnemental **N**



Chaque joueur place :

- les 3 marqueurs de seuil à sa couleur sur les cases les plus à gauche des trois échelles de seuil **L** (ces emplacements sont grisés)

- 4 cubes commodité qu'il dispose dans les quatre emplacements supérieurs de l'échelle de commodité **M** (ces emplacements sont grisés)

- 2 octogones authenticité qu'il dispose dans la zone d'authenticité **N**

Il reçoit par ailleurs dans son stock **O** depuis la réserve :

- 1 employé permanent et 1 jeton Temps

- 4€ en monnaie pour le premier joueur, et 1€ de plus que le joueur précédent pour chacun des joueurs suivants.

(ces éléments sont rappelés sur les emplacements de départ)

Déroulement

Le jeu se déroule en 7 manches (saisons) quel que soit le nombre de joueurs. Chaque manche est composée de 4 phases :

- 1) REVENUS ET SALAIRES
- 2) ACTIONS

- 3) SEUILS DE PISTES
- 4) EVALUATION ET MAINTENANCE

PHASE 1) REVENUS ET SALAIRES

Y compris lors de la première manche, chaque joueur reçoit tous les éléments figurant au dessus d'un symbole  parmi :

- les tuiles Bâtiment de son village (le bâtiment de base fournit un revenu minimum de 6€)
- les tuiles Développement face visible dans sa zone de jeu
- les tuiles Récompense placées dans sa zone de jeu
- les revenus débloqués sur une échelle de seuil

Chaque joueur paye ensuite à la banque un montant de 1€ en tant que salaire pour chacun de ses employés permanents. Lors de la première manche, chaque joueur paye donc 1€.  

Si un joueur ne peut pas payer l'intégralité des salaires de ses employés, il doit licencier (retourner à la réserve) les employés permanents excédentaires.

PHASE 2) ACTIONS

Lors de cette phase, qui est le cœur du jeu, les joueurs effectuent des actions en déplaçant le pion à leur couleur sur les plaquettes de manche. L'ordre des cases d'actions sur les plaquettes est un chemin qui serpente en suivant les flèches  (voir illustration ci-contre).

Le joueur actif est celui dont le pion est positionné sur la case la plus en retrait. Il doit déplacer son pion sur une case sans pion Joueur, en avançant d'au moins une colonne vers la droite par rapport à sa colonne actuelle.

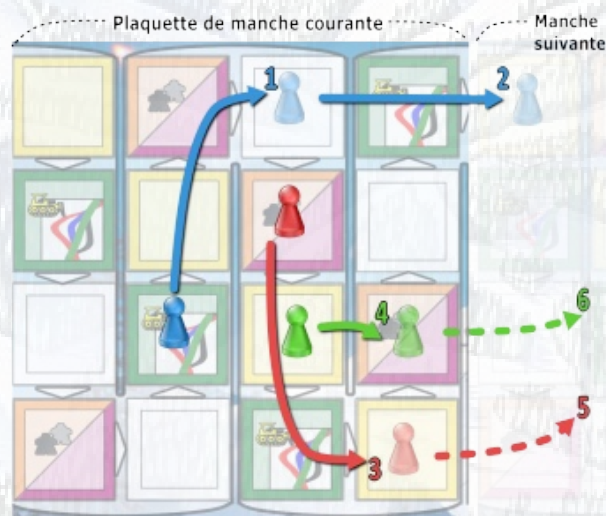
Il reçoit un éventuel bonus de déplacement, puis paye un éventuel malus de déplacement (voir 2.1) S'il ne peut pas payer le malus, il ne peut pas réaliser ce déplacement et doit donc choisir une case d'arrivée différente.

En fonction du type de case d'arrivée, il réalise une action (voir 2.2). Il paye un cout qui dépend de l'action en elle-même, puis exécute l'action. S'il ne peut pas payer le cout, il ne peut pas réaliser cette action et doit choisir une case d'arrivée différente.

Avant, après ou pendant avoir réalisé son action, le joueur actif peut, tant qu'il en a les moyens, activer un ou plusieurs des bâtiments de son village, et/ou utiliser des employés (voir *A tout moment lors de son tour* page 8).

C'est ensuite au nouveau joueur actif de réaliser un déplacement et donc une action. Un joueur peut ainsi parfois jouer plusieurs fois de suite.

Lorsque tous les pions des joueurs sont sortis de la plaquette de la manche courante et se trouvent sur la plaquette de la manche suivante, la phase Actions prend fin.



Exemple : Bleu est le plus en retrait sur la piste. Il déplace son pion d'une colonne sur une case libre et réalise l'action Bâtiment associée à la case (1). Il est de nouveau dernier et rejoue donc en se déplaçant cette fois de deux colonnes (2) Il réalise l'action correspondante, et ne jouera plus d'action lors de cette phase puisqu'il est arrivé sur la plaquette suivante.

C'est au tour de Rouge qui choisit d'avancer d'une colonne pour réaliser une action Développement (3).

C'est au tour de Vert. Celui-ci sait qu'il ne pourra pas rejouer deux fois de suite, car il doit forcément avancer d'au moins une colonne et redonnera donc la main à Rouge qui s'est positionné sur la case la plus en retrait de la prochaine colonne.

Il choisit d'avancer d'une colonne sans changer de ligne (4), puis Rouge (5) et Vert (6) effectuent leur dernier déplacement/action de la phase.

2.1) Bonus/Malus de déplacement

Bonus : le joueur reçoit 1Temps pour chaque colonne "sautée", c'est à dire sur laquelle son déplacement ne le fait pas s'arrêter. Ainsi, si le joueur se déplace vers la colonne suivante, il ne reçoit rien. S'il va sur la seconde/troisième colonne par rapport à sa colonne de départ, il reçoit 1/2Temps, et ainsi de suite. Ceci compense le renoncement à une ou plusieurs actions. 

Malus : le joueur doit ensuite payer au choix 1€ ou 1 employé (de n'importe quel type) pour chaque changement de ligne lors du déplacement. 

Ce cout est à régler avant de réaliser l'action correspondant à la case d'arrivée. Le ou les Temps reçu(s) au titre du bonus de ce même déplacement peuvent être utilisés (voir *Monnaie Joker : le Temps* ainsi que l'exemple en 2.2).

Cas Particulier du début et fin de partie

En début de partie, le joueur actif est celui placé sur la case J1, puis J2, jusqu'à ce que tous les joueurs soient positionnés sur une plaquette de manche. Lors du premier déplacement de chaque joueur, il n'y a aucun malus : les joueurs peuvent placer leur pion sur n'importe quelle ligne sans conséquence.

Lors de la dernière manche, il n'y a pas de plaquette de manche suivante. Le dernier déplacement d'un joueur consiste à "sortir" du jeu, sans réaliser d'action particulière. Le joueur bénéficie ce faisant de son éventuel bonus de déplacement, mais ne paye aucun malus de déplacement.

2.2) Détail des actions

Il y a quatre types de cases et donc quatre types d'actions possibles :

A) Recrutement (cases orange/rose)

B) Pistes (cases vertes)

C) Bâtiment (cases blanches)

D) Développement (cases jaunes)

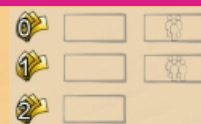
A) Recrutement (cases orange/rose)

Le joueur a le choix entre trois possibilités :

Recruter 1 employé permanent (Meeple noir) ★

Si le bureau de recrutement est vide, cette action n'est plus possible

Le joueur prélève un employé du bureau de recrutement, paye le coût indiqué à gauche de la case de provenance (0, 1 ou 2€), et place l'employé dans son stock. Cet employé est utilisable immédiatement.

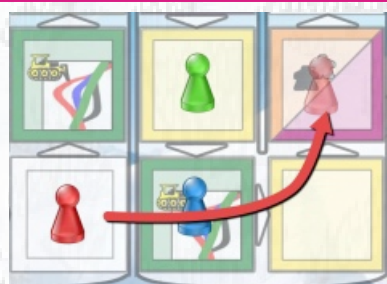


OU

Recruter des employés saisonniers (Meeples gris) ★

Le joueur paye au choix 0/1/3/6€ pour obtenir respectivement 1/2/3/4 employés saisonniers, qu'il prend de la réserve et place dans son stock.

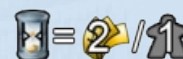
Ces employés sont utilisables immédiatement.



Monnaie Joker : le Temps

A tout moment, le joueur actif peut choisir, pour payer un coût, de défausser un ou plusieurs Temps pour remplacer une valeur de 2€ ou de 1 employé saisonnier par Temps ainsi défaussé. Un joueur peut également payer 1€ avec un 1Temps mais il ne récupère pas la "monnaie".

Les jetons Temps encore en possession du joueur en fin de partie lui rapportent par ailleurs chacun 1PV (voir *Fin du jeu*).



Exemple : Rouge avance de deux colonnes et se décale d'une ligne pour arriver sur une case Recrutement

Son bonus de déplacement est de 1Temps (il a renoncé à une action en "sautant" une colonne).

Son malus de déplacement est de 1, qu'il paye en couchant son employé permanent (voir ci-dessous Payer en employé).

Il décide de recruter 3 employés saisonniers pour un total de 3€. Il paye en défaussant 1€ plus le jeton Temps qu'il vient d'obtenir pour son déplacement.

OU

Placer un disque à sa couleur sur la tuile Bonus de la manche, c'est à dire celle où se trouve actuellement le pion marqueur de manche, et uniquement sur celle-ci.

Le joueur ne doit pas déjà posséder de disque sur cette tuile
Règle d'or : il n'est en aucun cas possible de placer plus d'un disque à sa couleur sur une même tuile bonus. Par contre, il peut déjà s'y trouver des disques d'autres joueurs.

Le joueur doit payer :

- . le coût fixe, en €, indiqué sur cette tuile Bonus
- . un coût variable, en employé(s), correspondant au nombre de tuiles Bonus qu'il occupera ainsi : 1 employé pour sa première tuile bonus, 2 pour la seconde etc.
- . un coût de 1 employé supplémentaire pour chaque autre joueur dont un disque est déjà présent sur cette même tuile bonus

L'ordre d'empilement des disques n'a pas d'importance.



Exemple : au lieu de recruter, Rouge aurait pu choisir de se placer sur la tuile Bonus de la manche courante.

Cette tuile indique un coût fixe de 3€. Comme il est déjà présent sur deux autres tuiles Bonus, il aurait du payer 3 employés, ainsi que 2 employés supplémentaires car Vert et Bleu sont déjà présents sur cette tuile.

Le coût total du placement aurait donc été de 3€ et 5 employés (ce qui dissuade clairement Rouge).

"Payer" en employé ("Utiliser" des employés) ★

Pour payer tout ou une partie de certains coûts, le joueur peut ou doit, selon les cas, "utiliser" un certain nombre d'employés. Chaque Meeple concerné est couché à plat dans la zone du joueur. Il n'est désormais plus disponible pour cette manche.

Les employés saisonniers utilisés sont défaussés en fin de manche (voir *Phase 4*). Un saisonnier non utilisé est a contrario conservé pour la manche suivante.

Les employés permanents sont quant à eux redressés en fin de manche, et restent utilisables d'une manche sur l'autre (moyennant le paiement de leur salaire en *Phase 1*).

Les coûts payables en employés le sont toujours indifféremment en employés permanents ou saisonniers. Toutefois, certaines tuiles Développement et effets de seuils déblocables au cours de la partie permettent de considérer que les employés permanents utilisés sont plus compétents lors de l'exécution de certaines tâches. Le cas échéant, utiliser un employé permanent compte alors comme une valeur de 2 (ceci est détaillé pour les éléments concernés dans les *Annexes*).

B) Pistes (cases vertes)



Le joueur achète et place 1/2/3 jetons Pistes pour un cout de 0/2/5 Employés.

+1 Pistes noires : si le joueur choisit au moins une piste noire, il doit payer un supplément de +1 employé, quel que soit le nombre de pistes noires du lot.

Le nombre de pistes disponibles est illimité et le joueur choisit les couleurs à sa convenance, différentes ou identiques.

Ces pistes doivent pouvoir être placées immédiatement sur son domaine skiable. Chaque jeton piste peut être retourné sur la face voulue et orienté comme désiré, du moment que les contraintes de pose suivantes sont respectées :

1. Une piste doit être placée sur un emplacement vide.
2. Chaque piste est limitée, en fonction de sa couleur, à un intervalle d'altitude indiqué au centre et sur la gauche du domaine.
3. Toute piste doit obligatoirement déboucher, lorsqu'on la descend, soit sur le village, soit sur au moins une autre piste de difficulté inférieure ou égale. La hiérarchie des couleurs est la suivante :



vert



bleu



rouge



noir

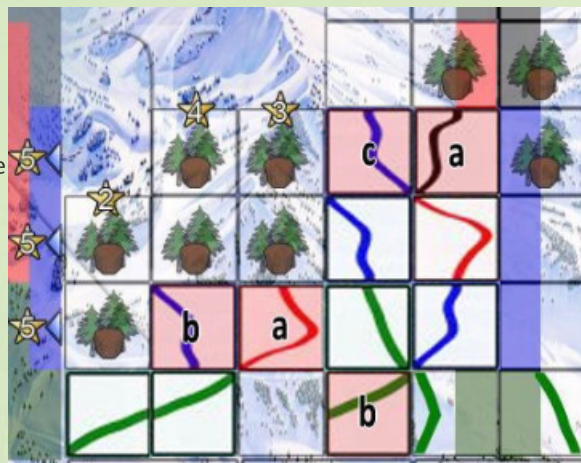
Une fois les pistes placées, les effets suivants s'appliquent, dans un ordre au choix du joueur :

Déboisement - pour chaque case nouvellement recouverte figurant ce symbole (cases boisées), le joueur prend un octogone, symbolisant la suppression des arbres pour faire place à la piste, qui dégrade l'image de la station. Il doit placer l'octogone sur son village (voir *Position des octogones authenticité* ci-contre).

Récompense - pour chaque case nouvellement recouverte figurant ce symbole, le joueur obtient une récompense du rang indiqué (voir *Récompenses* ci-dessous).

Ligne complète - pour chaque ligne horizontale de pistes nouvellement complétée et pour laquelle une récompense est indiquée à gauche de la ligne, il reçoit une récompense de ce rang (voir *Récompenses* ci-dessous).

Les jetons pistes sont placés définitivement et ne peuvent plus être ni remplacés, ni déplacés, ni orientés différemment de toute la partie.



Exemples de placements interdits

a : ne respecte pas l'altitude autorisée

b : ne débouche ni sur une autre piste ni sur le village

c : ne débouche pas sur une piste de difficulté inférieure ou égale

Exemple : **Bleu** se déplace d'une colonne et deux lignes pour arriver sur une case Pistes.

Il paye le malus de déplacement avec 2€.

Il choisit d'acquérir une piste rouge et deux pistes noires.

Le cout total de son action est de 5 employés (pour 3 pistes) + 1 (cout supplémentaire noir) soit 6 employés. Il paye en défaussant 2 Temps (pour 2 employés) et en couchant ses trois employés permanents et un employé saisonnier dans son stock.

Il place enfin les trois pistes sur son domaine skiable.



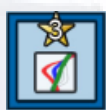
Récompenses

Lorsqu'un joueur obtient une récompense, il peut choisir :

- **soit** une des tuiles récompenses encore présentes sur le plateau principal, d'un rang inférieur ou égal à la récompense obtenue. Il applique l'effet indiqué sur la tuile récompense. Sauf mention contraire (voir détail des tuiles Récompenses en *Annexes*), la tuile est ensuite sortie du jeu. S'il obtient en cascade une nouvelle récompense, il ne peut pas choisir la même tuile.

- **soit**, s'il le souhaite ou à défaut de tuile, un nombre de PV égal au rang de la récompense obtenue.

Exemple (suite) : **Bleu** a posé sa piste rouge sur une case boisée (1). Il prend donc un octogone authenticité qu'il place dans sa zone d'authenticité. Une des deux pistes noires (3) recouvre par ailleurs une case lui donnant une récompense de rang 3.



Parmi celles encore disponibles de rang 3 ou moins, **Bleu** choisit une tuile récompense qui lui donne une piste gratuite (non noire).

Bleu construit donc une piste bleue (4), sur une case lui donnant un octogone supplémentaire et une récompense, à nouveau de rang 3.

Comme les tuiles restantes de rang 3 ne lui conviennent pas, **Bleu** choisit cette fois de prendre 3PV.



C) Bâtiments (cases blanches)

Le joueur achète la tuile Bâtiment située sur la case d'action.

Il paye le cout de construction indiqué en haut à gauche de la tuile, en € et/ou en employés, à son choix.

La tuile est à placer immédiatement dans son village, de manière adjacente par un côté soit à un bâtiment déjà présent, soit au domaine skiable.

Le village est limité à un rectangle de 5 tuiles de large par 3 tuiles de haut (voir *Mise en place*). Il n'est donc pas possible de placer des bâtiments dans des colonnes autres que celles figurant sur le plateau personnel, ni à une distance de plus de 3 tuiles du domaine skiable. Si un joueur a déjà 15 bâtiments, il ne peut plus choisir cette action.

L'orientation de la tuile est imposée : cout en haut à gauche. Il n'est pas permis de tourner un bâtiment.

Le cas échéant, le joueur doit également ajouter à son village les éléments figurés en haut à droite de la tuile, qui peuvent être :

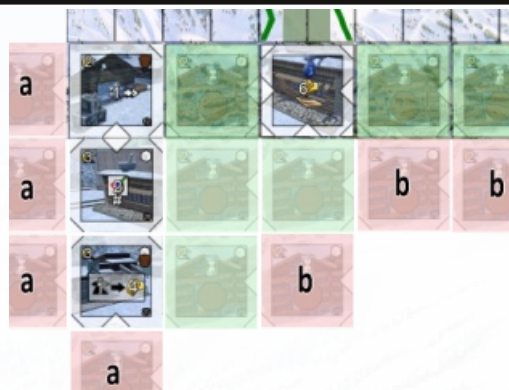
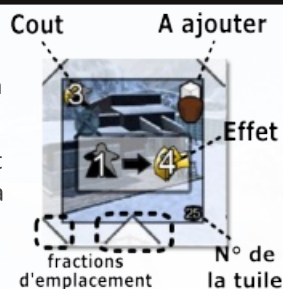
 - un ou plusieurs octogones authentiques, symbolisant un bâtiment inesthétique ou peu attrayant qui nuit à l'authenticité du village (voir *Position des octogones authentiques* ci-dessous).

 - un ou plusieurs cubes commodité, symbolisant l'impact de ce bâtiment sur l'aménagement général de la station.

Les tuiles Bâtiment, en joignant les fractions d'emplacements figurées sur leurs côtés et dans leurs coins, peuvent former des emplacements carrés complets, soit avec les tuiles voisines, soit avec les arrivées de pistes vertes (voir ci-contre). Tout emplacement complet accueille un cube. Ceci matérialise le bon agencement des bâtiments entre eux, dont découle l'aisance de circulation dans le village et le bon accès aux pistes. (voir *Position des cubes commodité* ci-dessous).

Récompense - Si le bâtiment ajouté complète une colonne de trois bâtiments, le joueur obtient immédiatement une récompense de rang 2, comme rappelé en bas à gauche du plateau personnel (voir *Récompenses*).

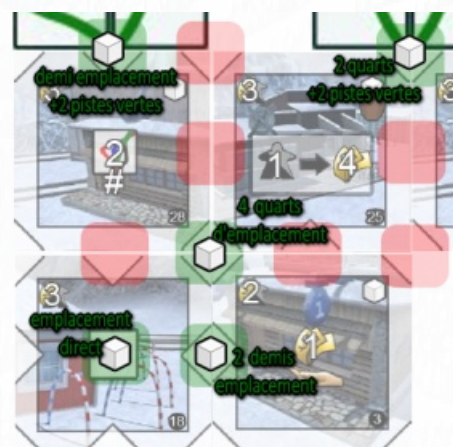
Effet - Chaque bâtiment procure pour finir un avantage unique : revenu, effet immédiat, PVs, possibilité d'activation... (voir description détaillée des bâtiments en *Annexes*)



Exemples de placements interdits

a : emplacement hors limite

b : pas d'adjacence avec un bâtiment ni avec le domaine skiable

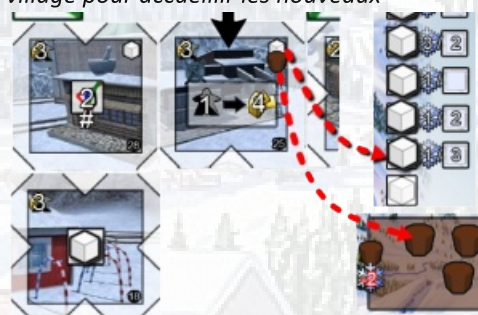


Position des cubes commodité

Dès lors que de nouveaux emplacements complets sont créés et/ou qu'un cube est ajouté ou défaussé, les cubes sont systématiquement repositionnés :

- en priorité sur des emplacements complets et vants du village, s'il en existe.
- à défaut sur les cases libres les plus hautes de l'échelle de commodité. Cette échelle se remplit donc de haut en bas, se vide de bas en haut, et elle ne contient des cubes que si les emplacements du village sont tous occupés.

Exemple : Vert construit un bâtiment commercial. Comme il n'y a pas d'emplacement dans son village pour accueillir les nouveaux éléments, il ajoute le cube à son échelle de commodité, et l'octogone à sa zone d'authenticité.



Position des octogones authentiques

Dès lors que de nouveaux emplacements octogonaux sont créés ou qu'un octogone est ajouté ou défaussé, les octogones sont systématiquement repositionnés :

- en priorité sur des emplacements octogonaux des bâtiments du village qui en comportent. Ces bâtiments traditionnels particulièrement esthétiques mettent en valeur le caractère pittoresque de votre station !
- à défaut dans la zone d'authenticité, qui ne contient des octogones que si tous les emplacements du village sont tous occupés.

Vert s'offre maintenant un ensemble de chalets typiques, dans lesquels ils peut transférer deux octogones. De plus, il a complété deux emplacements carrés accueillant immédiatement deux cubes en provenance de son échelle de commodité.

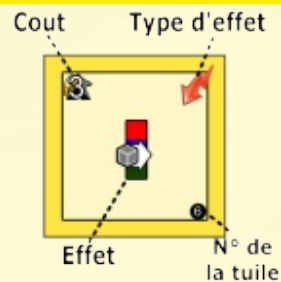


D) Développement (cases jaunes)

Le joueur achète la tuile Développement située sur la case d'action.

Il paye le cout de indiqué en haut à gauche de la tuile, en € et/ou en employés, à son choix.

Il pose la tuile dans sa zone de jeu, à côté de son plateau personnel, et considère maintenant son type d'effet :



: le joueur obtient immédiatement l'effet indiqué par la tuile, puis retourne cette tuile face cachée en la laissant toujours dans sa zone de jeu.

: le joueur pose la tuile face visible devant lui et peut obtenir l'effet lors de la suite de la partie, à tout moment pendant son tour. Une fois utilisée, la tuile est retournée face cachée en la laissant toujours dans sa zone de jeu.

: le joueur pose la tuile face visible dans sa zone de jeu et bénéficie de manière permanente de l'avantage indiqué par la tuile.

Voir la description détaillée des différentes tuiles Développement en *Annexes*.

A tout moment lors de son tour

Lors de son tour en phase 2, avant/pendant/après son action, le joueur peut, autant de fois qu'il le veut :



- **Activer un ou plusieurs bâtiments** de son village. Le joueur pose le moyen de paiement, indiqué à gauche de la flèche, sur le bâtiment activé, puis en applique l'effet. Voir détails des bâtiments en *Annexes*. Un même bâtiment ne peut être activé qu'une seule fois par manche.



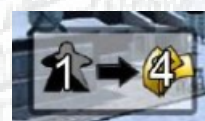
- **Utiliser des employés pour défausser un cube commodité** (4 employés par cube)
Le joueur défausse le cube commodité le plus bas de son échelle de commodité, ou à défaut un cube présent sur un emplacement de son village.



- **Utiliser des employés pour défausser un octogone authenticité** (3 employés par octogone)
Le joueur défausse un octogone de sa zone d'authenticité, ou à défaut un octogone présent sur un emplacement de son village.

Exemple : C'est à **Rouge** de jouer.

Avant d'effectuer son action, il décide d'activer son restaurant en utilisant 1 de ses employés permanents, qu'il couche sur le bâtiment. Ceci lui rapporte 4€.



Il déplace maintenant son marqueur de joueur sur une case "Recrutement", paye le malus de déplacement qui est de 1€, et choisit de recruter 4 employés saisonniers pour la somme de 6€.

Il décide d'utiliser, immédiatement après son action, trois de ces employés saisonniers et un employé permanent non utilisé jusque là pour défausser un cube de son échelle de commodité. Ces employés ont réalisé des travaux de voirie dans la station, améliorant ainsi l'accès et la circulation...

PHASE 3) SEUILS DE PISTES

Cette phase débute lorsqu'il n'y a plus aucun pion Joueur sur la plaquette de la manche courante, c'est à dire lorsque tous les pions Joueur sont passés sur la plaquette de la manche suivante ou sont sortis de la dernière plaquette de manche.



Chaque joueur a maintenant l'occasion, s'il le souhaite, d'améliorer un, et un seul, des seuils de pistes de son choix. Cette phase peut être jouée simultanément si les joueurs sont tous d'accord. En cas de litige, les joueurs jouent dans l'ordre du tour, donné par le placement actuel des pions Joueur sur la plaquette de la manche suivante.

Pour améliorer un seuil de pistes, un joueur réalise la séquence suivante :

- il choisit une couleur de seuil pour laquelle son marqueur de seuil n'est pas encore sur l'emplacement le plus avancé, c'est à dire le plus à droite. Si un joueur a ses marqueurs sur les emplacements les plus avancés des trois couleurs, il ne peut plus rien améliorer lors de cette phase
- il paye les employés indiqués à droite de l'emplacement courant de son marqueur, puis avance son marqueur d'un emplacement vers la droite.
- l'effet permanent figuré sous le nouvel emplacement du marqueur est désormais actif pour le joueur, jusqu'à la fin de la partie. Les effets débloqués sur les emplacements précédents sont toujours valables et se cumulent lors des améliorations successives.

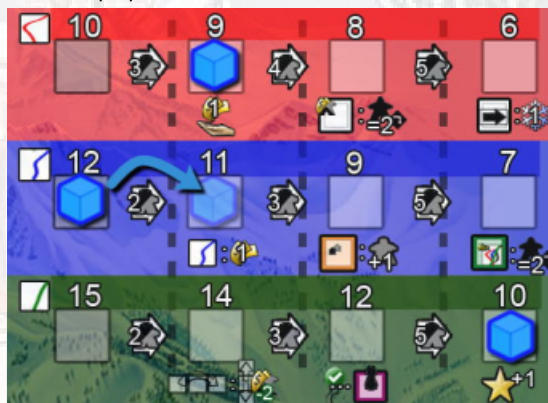
Voir le détail des effets en *Annexes*

Exemple : C'est à **Bleu** de décider s'il améliore un seuil ou non.

Il lui reste seulement un employé non utilisé en phase 2, mais heureusement, il a compté avec son jeton Temps en stock.

Il ne peut plus améliorer son seuil Vert, pour lequel son marqueur est déjà sur l'emplacement le plus avancé. Il ne peut pas non plus se payer l'amélioration du seuil Rouge, qui coûterait 4 employés.

Il décide donc d'utiliser un employé et de défausser son Temps pour améliorer son seuil Bleu.



PHASE 4) EVALUATION ET MAINTENANCE

Evaluation des Bonus

Pour chaque tuile Bonus où il possède un disque, chaque joueur calcule et obtient les PV indiqués par la tuile. Voir le détail des Bonus en *Annexes*. Comme un même joueur ne peut être présent qu'une seule fois par tuile Bonus (Règle d'or), chacun ne décompte donc un même Bonus qu'une fois, au mieux.

Maintenance

Chaque joueur :

- défasse les jetons € et/ou Temps ayant servi à l'activation d'un bâtiment
- défasse les employés saisonniers utilisés (couchés), qu'ils soient devant lui ou qu'ils aient servi à l'activation d'un bâtiment
- conserve les employés saisonniers non utilisés
- redresse tous ses employés permanents, en remplaçant dans son stock ceux ayant servi à l'activation d'un bâtiment

Si le pion marqueur de manche est situé sur la 7e et dernière tuile Bonus, c'est la fin de la dernière manche : passer directement à la *Fin du jeu*. Sinon, préparer la manche suivante :

- avancer le pion marqueur de manche d'une tuile Bonus vers la droite. Cette tuile devient la tuile Bonus courante pour la prochaine manche.

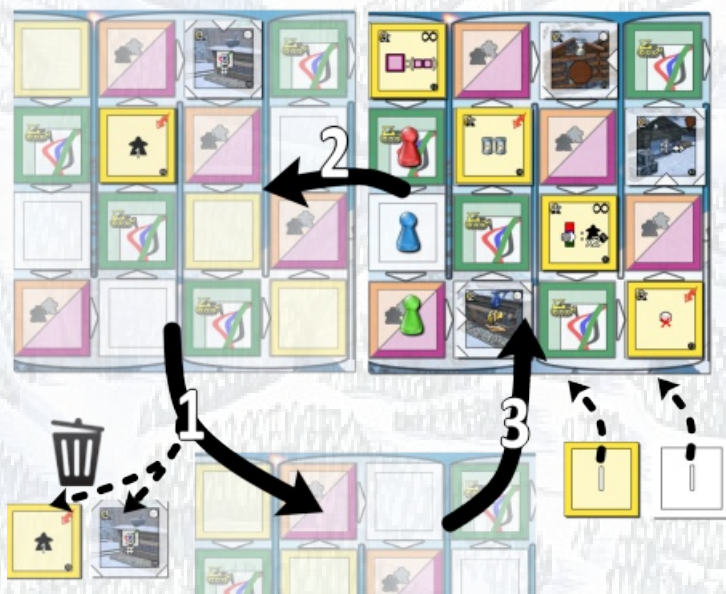
- remplir tous les emplacements vacants du bureau de recrutement par des employés permanents issus de la réserve, en respectant le nombre de joueurs indiqué.

- défasser à proximité du plateau les éventuelles tuiles restantes de la plaquette de la manche terminée, en les classant par couleur (voir 1 ci-contre). Les tuiles présentes dans la défasse peuvent être consultées à tout moment par les joueurs.

Si la prochaine manche n'est pas la dernière manche :

- décaler la plaquette de la manche suivante vers la gauche. Elle devient la plaquette courante pour la prochaine manche (2).

- réinsérer la plaquette désormais vierge par la droite, et remplir de gauche à droite et de haut en bas ses cases blanches et jaunes en piochant respectivement les tuiles du dessus des piles Bâtiment et Développement (3).



FIN DU JEU

Après la fin de la dernière manche, les joueurs procèdent à un décompte final. Aux PVs acquis en cours de jeu, ils ajoutent ou retranchent :

. 1PV par Temps, et 1PV pour chaque 5€ en leur possession

. la valeur de variété du domaine skiable : 4PV par lot de 4 pistes de couleurs différentes.



. la valeur de commodité du village en fonction des cubes présents sur l'échelle de commodité et du nombre de bâtiments composant leur village (le bâtiment de base compte) :

2PV/bâtiment si aucun cube	1PV/3bâtiments si 4 cubes
3PV/2bâtiments si 1 cube	1PV/4bâtiments si 5 cubes
1PV/bâtiment si 2 cubes	0PV si 6 cubes
1PV/2bâtiments si 3 cubes	-3PV par cube au delà

. si l'échelle de commodité est vide, les éventuels emplacements complets et vacants rapportent de plus 1PV

. le cas échéant, les PV rapportés par certains bâtiments

. la valeur d'authenticité de la station : -2PV par octogone dans la zone d'authenticité de leur plateau personnel. Si cette zone est vide, tout emplacement octogonal vacant rapporte 1PV.

. les bonus de seuils de pistes (voir ci-contre)

Le joueur totalisant le plus grand nombre de PV à l'issue du décompte est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs !

Bonus de seuils de pistes

Cette évaluation est réalisée indépendamment pour chacune des 3 couleurs de pistes concernées par un seuil : Vert, Bleu et Rouge.

On considère pour chaque joueur :

. le nombre de pistes de cette couleur dans le domaine skiable du joueur.

. la valeur du seuil pour cette couleur, données par l'emplacement du marqueur de seuil sur le plateau personnel du joueur.

Seuls les joueurs dont le nombre de pistes est supérieur ou égal à leur valeur de seuil peuvent prétendre à des points. Si aucun joueur n'a atteint la valeur de son seuil, aucun point n'est attribué.

Parmi les joueurs respectant leur seuil, on calcule la différence [nombre de pistes] moins [valeur du seuil].

Le joueur possédant la plus grande différence se voit attribuer 15PV. Le second obtient 10PV. En cas d'égalité pour la plus grande différence, les joueurs concernés sont les seuls à obtenir des points : ils partagent la somme des points, soit 25PV, arrondie à l'inférieur. S'il y a un seul premier et plusieurs second à égalité, ces seconds se partagent les 10PV, en arrondissant là encore à l'inférieur.

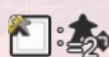
ANNEXES

Effets des seuils

Pistes Rouges



Lors de la phase de Revenus, obtenez 1€



Pour payer le cout de construction d'un bâtiment, chaque employé permanent utilisé compte pour une valeur de 2



A chaque fois que vous activez un bâtiment, obtenez 1PV

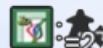
Pistes Bleues



A chaque fois que vous construisez une piste bleue, obtenez immédiatement 1€

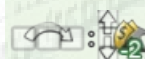


Lorsque vous utilisez l'action Recrutement pour recruter au moins un employé saisonnier, vous obtenez un saisonnier de plus pour le même prix

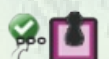


Lors de l'action Pistes, chaque employé permanent utilisé compte pour 2 employés

Pistes Vertes



Lorsque vous "sautez" au moins une colonne lors de votre déplacement, minorez votre malus de déplacement de 2 (en d'autres termes, deux changements de lignes sont offerts)



Lorsque vous choisissez l'action "Placer un marqueur sur une tuile Bonus", vous pouvez choisir une tuile Bonus d'une manche précédente, en respectant les autres règles



Lorsque vous obtenez une récompense, agissez comme si vous veniez d'obtenir une récompense d'un rang de plus. Si vous obtenez une récompense 5, vous pouvez prendre n'importe quelle tuile récompense, ou 6PV

Tuiles Bonus



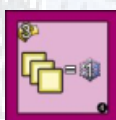
[1] 1PV pour chaque lot de 3 pistes dans la couleur où vous avez le plus de pistes *



[2] 1PV s'il n'y a aucun octogone dans votre zone d'authenticité, 1PV pour chaque emplacement octogonal vide dans votre village (limité à 4)



[3] 1PV pour chaque colonne verticale entièrement recouverte de pistes dans votre domaine *



[4] 1PV pour chaque lot de 3 tuiles développement dans votre zone de jeu, face visible ou non



[5] 1PV pour chaque lot de deux améliorations de seuils de pistes que vous avez réalisées



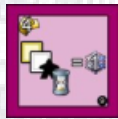
[6] 2PV pour chaque couleur de piste dans laquelle vous avez atteint votre valeur actuelle de seuil



[7] 1PV pour chaque lot de 3 bâtiment dans votre village (le bâtiment de base compte)



[8] 2PV pour chaque ligne horizontale de 5 bâtiments dans votre village (le bâtiment de base compte)



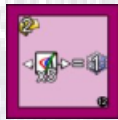
[9] 1PV pour chaque set de 1 bâtiment, 1 développement, 1 employé permanent et 1 jeton temps en stock



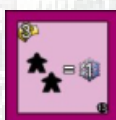
[10] 2PV pour chaque 2 lots de quatre pistes de couleurs différentes dans votre domaine



[11] 1PV pour chaque lot de 3 cubes commodité sur les emplacements de votre village (hors échelle)



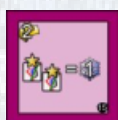
[12] 1PV pour chaque ligne horizontale de 5 pistes contigües dans votre domaine, quelle que soit leur couleur *



[13] 1PV pour chaque lot de 2 employés permanents



[14] 1PV pour chaque autre tuile Bonus pour laquelle vous marquez au moins 1PV lors de la phase 4



[15] 1PV pour chaque lot de 2 pistes placées sur un emplacement donnant une récompense *



[16] 1PV pour chaque carré de 2x2 pistes de couleur(s) identique(s) dans votre domaine *

*** Précision :** une même piste ne peut être décomptée qu'une seule fois au titre d'un Bonus donné. Elle peut par contre être décomptée pour plusieurs Bonus différents.

Tuiles Récompenses



Obtenez gratuitement 2 employés saisonniers



Conservez cette tuile dans votre zone de jeu. Lors de la phase de Revenus, obtenez 1€.



Choisissez une tuile bâtiment depuis la défausse et construisez-la en suivant les règles habituelles.



Obtenez gratuitement 1 employé permanent depuis la réserve



Défaussez 1 cube commodité



Obtenez immédiatement 6€



Conservez cette tuile dans votre zone de jeu. Lors de la phase de Revenus, obtenez 2€.



Placez gratuitement une piste non-noire au choix



Retournez face visible un développement face cachée de votre zone de jeu, d'un cout de 3 ou moins. S'il est à effet immédiat, appliquez immédiatement l'effet et retournez le à nouveau face cachée.



Activez gratuitement jusqu'à 2 bâtiments différents de votre village, qui n'ont pas encore été activés pendant cette manche. Placez-y 1€ depuis la réserve : ils ne pourront plus être activés.



Améliorez gratuitement un seuil de piste de votre choix



Placez gratuitement deux pistes non-noires de couleurs différentes



Placez gratuitement trois pistes non-noires de couleurs différentes (donc : une verte, une bleu, une rouge)

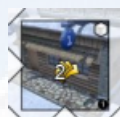


Placez gratuitement un disque à votre couleur sur n'importe quelle tuile bonus sur laquelle vous n'êtes pas encore présent

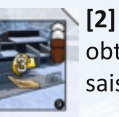
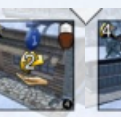


Défaussez au choix :
- 2 cubes commodité
- ou 1 cube + 2 octogones authenticité
- ou 3 octogones authenticité

Tuiles Bâtiments



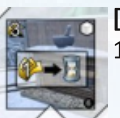
[1] Obtenez immédiatement 2€



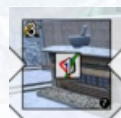
[2] [3] [4] [9] Lors de la phase de Revenus, obtenez respectivement 1 employé saisonnier, 1€, 2€ et 3€



[5] Lors du décompte final, gagnez 1PV pour chaque bâtiment adjacent à ce bâtiment



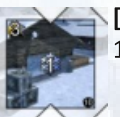
[6] Activez ce bâtiment : pour 1€, obtenez 1Temps



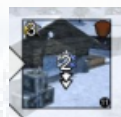
[7] Placez gratuitement une piste non-noire au choix



[8] Placez un octogone authenticité sur ce bâtiment, et obtenez immédiatement 1 employé saisonnier



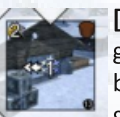
[10] Obtenez immédiatement 1PV



[11] Lors du décompte final, gagnez 2PV pour chaque bâtiment en ligne directe au dessous de ce bâtiment



[12] Lors du décompte final, gagnez 1PV pour chaque bâtiment en ligne directe à droite de ce bâtiment



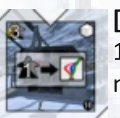
[13] Lors du décompte final, gagnez 2PV pour chaque bâtiment en ligne directe à gauche de ce bâtiment



[14] Activez ce bâtiment : pour 4€, améliorez un seuil de piste au choix



[15] Obtenez immédiatement 2 employés saisonniers



[16] Activez ce bâtiment : pour 1 employé, placez une piste non -noire au choix



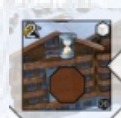
[17] Activez ce bâtiment : pour 1 employé, obtenez 1PV



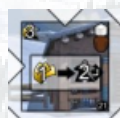
[18] Placez un cube commodité sur ce bâtiment



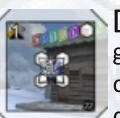
[19] Placez un octogone authenticité sur ce bâtiment



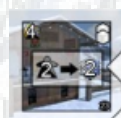
[20] Placez un octogone authenticité sur ce bâtiment, et obtenez immédiatement 1 Temps



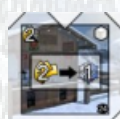
[21] Activez ce bâtiment : pour 1€, relevez jusqu'à deux employés couchés de votre stock



[22] Lors du décompte final, gagnez 1PV pour chaque cube commodité situé dans un coin de ce bâtiment



[23] Activez ce bâtiment : pour 2 employés, obtenez 2PV



[24] Activez ce bâtiment : pour 2€, obtenez 1PV



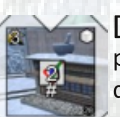
[25] Activez ce bâtiment : pour 1 employé, obtenez 4€



[26] Activez ce bâtiment : pour 2 employés, défaussez un cube commodité



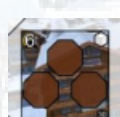
[27] Activez ce bâtiment : pour 1 employé, défaussez un octogone authenticité



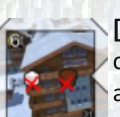
[28] Placez gratuitement deux pistes non-noires de couleurs différentes au choix



[29] Activez ce bâtiment : pour 1 employé, obtenez 3€ ou pour 3€, obtenez deux employés saisonniers



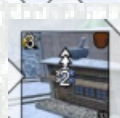
[30] Placez 3 octogones authenticité sur ce bâtiment



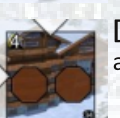
[31] Défaussez un cube commodité + un octogone authenticité



[32] Placez un octogone authenticité sur ce bâtiment et obtenez 1PV



[33] Lors du décompte final, gagnez 2PV pour chaque bâtiment en ligne directe au dessus de ce bâtiment



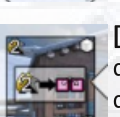
[34] Placez 2 octogones authenticité sur ce bâtiment



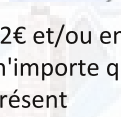
[35] Placez un octogone authenticité sur ce bâtiment et améliorez gratuitement un seuil de pistes au choix



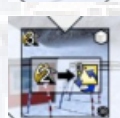
[36] Activez ce bâtiment : pour 1 employé, obtenez une action *Pistes* supplémentaire



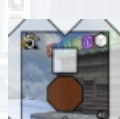
[37] Activez ce bâtiment : pour 2€ et/ou employés, déplacez un de vos disques d'une tuile Bonus vers n'importe quelle autre tuile Bonus sur laquelle vous n'êtes pas encore présent



[39] Obtenez une récompense de rang 2



[38] Activez ce bâtiment : pour 2€ et/ou employés, retournez face visible un développement face cachée de votre zone de jeu, d'un cout de 3 ou moins. S'il est à effet immédiat, appliquez immédiatement l'effet et retournez le à nouveau face cachée.



[40] Placez un cube commodité et un octogone authenticité sur ce bâtiment

Tuiles Développement

- | | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|
| | [1] Obtenez 3€ | | [2] Obtenez gratuitement 2 employés saisonniers | | [3] Lorsque que vous placez un disque sur une tuile Bonus, payez un cout fixe maximum de 1€ |
| | [4] Lorsque vous "sautez" au moins une colonne lors de votre déplacement, obtenez 1€ | | [5] Ignorez le cout supplémentaire de 1 employé lorsque vous achetez une ou des pistes noires | | [6] Améliorez un seuil de pistes de votre choix |
| | [7] Lors de la phase 4, obtenez 1€ pour chaque tuile Bonus qui vous rapporte au moins 1PV | | [8] A chaque fois que vous défaussez un cube commodité ou un octogone authenticité, obtenez 1€ | | [9] Lors de la phase 3, chaque employé permanent utilisé compte pour deux employés |
| | [10] Obtenez gratuitement un employé permanent depuis la réserve | | [11] Relevez jusqu'à 3 employés couchés de votre stock | | [12] Lorsque vous placez un disque sur une tuile Bonus, évaluez le cout variable (en employés) comme si vous aviez un disque placé de moins. Le premier disque vous coute toujours 1 employé, le second 1, le troisième 2,... |
| | [13] Défaussez un cube commodité | | [14] Défausser un octogone authenticité vous coute 1 employé de moins (soit 2 au lieu de 3) | | [15] Lorsque vous vous déplacez sur la colonne suivante en vous décalant exactement d'une ligne, ne payez pas de malus de déplacement |
| | [16] Obtenez 2Temps | | [17] Placez gratuitement une piste non -noire au choix | | [18] Le taux de change de vos jetons Temps devient : 3€ (au lieu de 2€) ou 2PV (au lieu de 1PV) en fin de partie |
| | [19] A chaque fois que vous activez un bâtiment, obtenez 1€ | | [20] Améliorez gratuitement un seuil de piste au choix | | [21] Achetez une tuile Développement au choix depuis la défausse |
| | [22] Obtenez gratuitement deux employés permanents depuis la réserve | | [23] Obtenez gratuitement quatre employés saisonniers | | [24] Évaluez une tuile Bonus sur laquelle vous n'avez pas de disque et marquez les PV correspondant |
| | [25] Obtenez 3 Temps | | [26] Gagnez 1PV et défaussez un octogone authenticité | | [27] Défaussez un cube commodité et un octogone authenticité |
| | [28] Défaussez un cube commodité et améliorez gratuitement un seuil de piste au choix | | [29] Défaussez deux octogones authenticité | | [30] Défaussez deux cubes commodité |
| | [31] Défausser un cube commodité vous coute 1 employé de moins (soit 3 au lieu de 4) | | [32] Placez gratuitement deux pistes non-noires de couleurs différentes au choix | | [33] Obtenez 1€ et 1PV pour chaque lot de 3 tuiles développement dans votre zone de jeu, celle-ci compris |
| | [34] Retournez face visible un développement face cachée de votre zone de jeu, d'un cout de 3 ou moins | | [35] Améliorez gratuitement deux fois un seuil de piste, ou une fois deux seuils, au choix | | [36] Placez un disque sur une tuile bonus sur laquelle vous n'en avez pas, en payant le cout normal |
| | [37] Déplacez un de vos disques d'une tuile Bonus vers une autre sur laquelle vous n'en avez pas | | [38] Vos trois valeurs de seuil Vert, Bleu et Rouge, sont minorées de 1 | | [39] Choisissez une tuile Bâtiment de la défausse et construisez-la en suivant les règles habituelles |
| | [40] Choisissez une tuile Bâtiment de la défausse et construisez-la en payant un cout de construction minoré de 1 ou choisissez deux tuiles Bâtiment de la défausse et construisez-les en suivant les règles habituelles | | | | |

Version 2.1 (24/04/14)

Grand Massif est un prototype de Alban Thomas

Contact : alban.thomas@gmail.com

Les droits des images utilisées sont réservés par leurs propriétaires respectifs