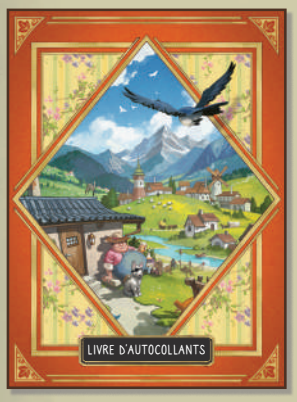


Matériel



1 livre d'autocollants



1 livre d'histoires



120 cartes Événement
(10 paquets de 12 cartes)



1 dé



1 boîte de sauvegarde



60 cartes Catalogue
Ne les mélangez pas.



12 nourritures



12 bois



12 pièces d'or



6 minerais



1 carte de référence



1 plateau (recto verso)

Introduction

Dans ***Cozy Stickerville***, vous coopérez avec vos amis pour créer un superbe village. Il est impossible de perdre la partie, mais vos décisions entraîneront des changements permanents qui auront des effets positifs ou négatifs sur la vie des habitants. Le but est de franchir des jalons importants et de trouver le bonheur, en construisant le village de vos rêves.

La partie se déroule sur 10 ans, chaque année correspondant à une durée de jeu de 30 à 60 minutes.

Pour débuter

Avant de commencer à jouer, effectuez les étapes suivantes :

1. **Placement du plateau** : placez le plateau au centre de la table. Lors de votre première partie, choisissez un côté du plateau et **placez-y 8 autocollants de départ** (voir « Mise en place de votre première partie », ci-dessous). Vous utiliserez le même côté du plateau pendant les 10 années de votre partie.
2. **Création de la réserve de pions** : placez tous les pions à côté du plateau. Si vous reprenez une partie sauvegardée, récupérez toutes les ressources et cartes dans la boîte de sauvegarde (voir les explications ci-après).
3. **Placement des cartes Catalogue** : placez les cartes Catalogue (cartes numérotées de 1 à 57) à proximité du plateau. **Important** : ne mélangez pas ce paquet.
4. **Mise en place de début d'année** : lisez les règles de mise en place de l'année en cours dans le livre d'histoires. Pour votre première partie, lisez « Mise en place de l'année 1 » à la page 1. Vous y trouverez des informations comme le paquet Événement à utiliser, vos ressources de départ, une introduction à l'histoire que vous vous apprêtez à vivre et bien d'autres surprises.

MISE EN PLACE DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Avant de commencer l'année 1 d'une nouvelle partie, placez **8 autocollants de départ** sur le plateau. Pour ce faire, placez chacun votre tour des autocollants de la **page 9** du livre d'autocollants. Lorsqu'une paire d'autocollants est séparée par le terme « OU », ne placez qu'un autocollant de cette paire.



Placez 1 de ces autocollants. L'autre ne sera pas utilisé pendant cette partie.

Placez les autocollants où vous le souhaitez, en respectant toutefois les règles de placement (voir « Placement des autocollants », à la page suivante). Attention, le **premier autocollant** placé déterminera de quel côté de la rivière vous pourrez construire.

Rappel : n'oubliez pas de lire la section « Mise en place de l'année 1 » à la page 1 du livre d'histoires.

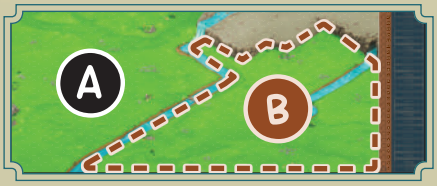
PLACEMENT DES AUTOCOLLANTS

De nombreux effets de jeu vous indiquent de placer un autocollant sur le plateau. Le numéro de page est toujours suivi d'une lettre. Par exemple, « Placez l'autocollant 3C » signifie que vous devez vous rendre à la page 3 du livre d'autocollants, y trouver l'autocollant **C**, puis le placer sur le plateau.

Placez les autocollants où vous le souhaitez, en respectant les règles de placement ci-dessous. L'emplacement de ces autocollants n'aura aucun impact négatif sur votre partie, alors soyez créatifs !

Si l'autocollant comporte une action (par exemple « ⧗ 7.1 »), **ne la résolvez pas** lorsque vous le placez. Vous pourrez utiliser cette action ultérieurement.

UTILISEZ UN CÔTÉ DE LA RIVIÈRE



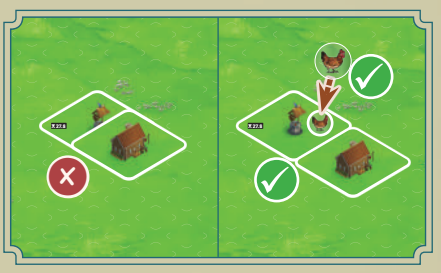
Tous les autocollants sur un fond d'herbe doivent être placés du **même côté** de la rivière jusqu'à ce que vous ayez construit un pont. Ce côté (Ⓐ ou Ⓑ) est déterminé par l'endroit où vous avez placé votre premier autocollant lors de la mise en place.

RESPECTEZ LE FOND



Un autocollant doit être placé sur un terrain identique à son fond. Par exemple, vous ne pouvez pas placer un autocollant dont le fond représente de l'herbe sur de l'eau ou de la roche (ou inversement).

NE RECOUVREZ PAS D'AUTOCOLLANTS

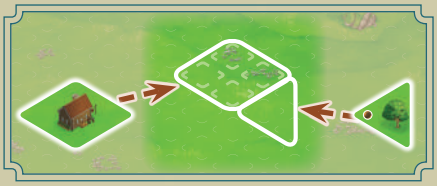


Vous pouvez placer des autocollants transparents sur d'autres autocollants, mais il s'agit d'une exception. Ne recouvrez un autocollant que lorsque vous y êtes expressément invités.

Nous vous encourageons à placer les autocollants transparents sur d'autres autocollants pour gagner de la place ; vous devez juste éviter de recouvrir les icônes.

Soyez conscients que lorsqu'un grand autocollant est recouvert, tous les autocollants transparents qui se trouvent dessus sont également recouverts (par exemple, si vous améliorez votre maison).

RESPECTEZ LE QUADRILLAGE



Le quadrillage vous permet d'aligner les autocollants les uns avec les autres.

NE RECOUVREZ PAS LES PLIURES DU PLATEAU



Placer un autocollant sur une pliure vous empêchera de plier votre plateau. Certains autocollants Route permettent spécifiquement de recouvrir une pliure.

Déroulement de la partie

Dans ***Cozy Stickerville***, chaque jour vous réserve plein de surprises ! Lors d'une partie, les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire, jusqu'à épuisement du paquet Événement.

Chaque tour se compose de deux étapes : le **Matin** (piocher une carte Événement) et l'**Après-midi** (effectuer 1 action). Ces étapes sont décrites dans les pages suivantes.

ÉTAPE 1 – MATIN

Vous commencez votre tour par votre étape Matin, où vous découvrez quel événement surprenant vous attend.

Chaque année correspond à un paquet Événement. Piochez simplement la première carte du paquet Événement et lisez-la à voix haute, de haut en bas.

Si la carte vous indique de choisir entre les options Ⓐ et Ⓑ, faites votre choix **avant** de lire le texte correspondant (écrit à l'envers). Vos choix peuvent avoir des conséquences à long terme, vous pouvez donc consulter les autres joueurs avant de vous décider, mais vous avez toujours le dernier mot pendant votre tour.

Important : ne résolvez pas encore les effets ⧗ de la carte.



ÉVÉNEMENT – EXEMPLE 1

1. Lisez ce texte à voix haute, de haut en bas.
2. Après avoir choisi Ⓐ, Ⓑ ou Ⓒ, lisez le texte correspondant à votre choix.



ÉVÉNEMENT – EXEMPLE 2

1. Lisez ce texte à voix haute, de haut en bas.

Ne résolvez pas cette section. L'icône ⧗ signifie que vous pourrez résoudre cette action ultérieurement.

Chaque carte précise si vous devez la défausser ou la garder en jeu. Lorsque vous défaussez une carte pour la première fois, formez une défausse face visible à côté du paquet Événement.

Si vous devez garder la carte en jeu, glissez-la sous le plateau afin que seule sa partie inférieure reste visible. Vous pouvez l'utiliser pendant l'étape 2 de votre tour, ou n'importe quel joueur peut l'utiliser pendant son tour.



Cette carte indique qu'elle doit être gardée en jeu, vous devez donc la glisser sous le plateau, jusqu'à recouvrir le texte « Gardez cette carte en jeu ».

ÉTAPE 2 – APRÈS-MIDI

L'Après-midi, vous décidez de ce que vous souhaitez accomplir ce jour, en effectuant une action de votre choix. C'est ainsi que vous explorez des lieux, placez des bâtiments et bien plus encore !

Toutes les actions sont indiquées par une icône ⧗, que vous pourrez trouver sur les autocollants du plateau ou sur les cartes. Voici les 3 principaux types d'actions :

⧗ X.X **Lire l'histoire :** cette icône vous indique de lire une entrée spécifique du livre d'histoires. Le premier chiffre (avant le point) correspond au numéro de page, le second (après le point) à celui de l'entrée. Sur les cartes, cette action est indiquée par la mention « lisez 📖 X.X ».



⧗27.8 signifie « lisez 📖 27.8 ». Vous devez alors consulter la page 27 du livre d'histoires et lire l'entrée 8 qui y figure.

Lisez l'entrée à voix haute. Vous devez faire tous vos choix avant d'en lire les effets (dans des encadrés verts).

⧗ X **Piocher une carte :** certaines actions vous indiquent de piocher une carte spécifique du paquet Catalogue. Ne modifiez pas l'ordre de ce paquet afin d'y retrouver plus facilement les cartes dont vous aurez besoin.



⧗3 signifie « recevez la carte 3 ». Vous devez alors chercher la carte numéro 3 parmi les cartes Catalogue et la résoudre (sauf ses effets ⧗).

Lorsque vous défaussez une carte Catalogue, placez-la dans la même défausse que les cartes Événement (vous n'en aurez plus besoin).

Certaines cartes existent en plusieurs exemplaires. Par exemple, il y a deux cartes portant le numéro 3 (3A et 3B). Utilisez la carte « 3A » lors de votre première partie (voir plus loin).

Lorsqu'une carte contient un élément qui n'a pas encore été expliqué (par exemple, une icône, un texte souligné ou un emplacement pour un autocollant), vous n'avez pas encore besoin de cet élément. Vous apprendrez son utilité en temps voulu.

⧗ **Effectuer une capacité de carte :** certaines cartes comportent une action. Pour l'effectuer, suivez les instructions figurant sur la carte.



Par exemple, la carte ci-contre comporte 2 options : dépenser 5 bois pour construire une mairie (à condition de posséder assez d'habitants) ***ou*** dépenser 4 bois et 1 pièce d'or pour construire une ferme. Vous ne pouvez construire qu'un seul de ces bâtiments.

Ne défaussez une carte que lorsque cela vous est demandé. Certaines cartes peuvent être utilisées plusieurs fois.

Fin de tour

Une fois que vous avez effectué une action, votre tour prend fin et celui du joueur à votre gauche commence.

Ressources

Vous trouverez 4 types de ressources : le bois, la nourriture, les pièces d'or et le minerai. De nombreux effets vous accordent des ressources (par exemple : « Recevez 1 bois »). Dans ce cas, prenez un pion du type indiqué et placez-le dans la pile des ressources disponibles (séparément de la réserve de ressources inutilisées).



Ressource bois

Les joueurs se partagent les ressources. Vous ne pouvez pas recevoir plus de ressources que le nombre de pion fournis.

Certaines cartes nécessitent de dépenser des ressources. Vous devez alors remettre les ressources indiquées dans la réserve de ressources inutilisées.

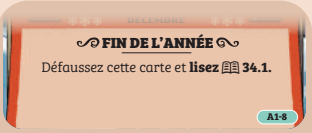
Si une option nécessite de **dépenser** des ressources, vous ne pouvez pas la choisir sans dépenser la totalité du coût indiqué. Si un effet vous fait **perdre** des ressources, perdez-en autant que possible.

FIN DE L'ANNÉE

S'il ne reste plus de cartes dans le paquet Événement à la fin de votre tour, l'année se termine.

À ce moment-là, résolvez tous les effets « Fin de l'année » des cartes en jeu. S'il faut faire un choix, les joueurs décident ensemble.

Ensuite, décidez si vous souhaitez continuer à jouer ou sauvegarder votre partie :



Un effet « Fin de l'année » sur une carte Événement.

- **Continuer à jouer :** lisez la mise en place de début d'année de l'année suivante (pages 2 à 5 du livre d'histoires). Conservez toutes les ressources et cartes des années précédentes.
- **Sauvegarder la partie :** placez dans la boîte de sauvegarde tous les pions de la pile des ressources disponibles, ainsi que toutes les cartes en jeu (glissées sous le plateau). Indiquez l'année que vous venez de terminer avec un autocollant Progression (placez-le sur la face de la boîte correspondant au plateau que vous utilisez). La prochaine fois que vous jouerez, vous commencerez votre partie en possession de toutes les ressources et cartes de la boîte.



Exemple de sauvegarde d'une partie après avoir terminé l'année 3 de ce côté du plateau.

Fin de l'année 10

À la fin de l'année 10, lisez la résolution finale de votre histoire. Bien qu'il soit impossible de perdre à ce jeu, il existe 5 fins différentes en fonction des choix que vous avez faits tout au long de votre aventure.

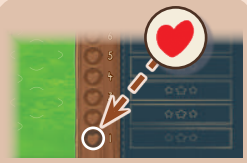
Après l'année 10, vous débloquez la possibilité de rejouer en utilisant l'autre côté du plateau (explications en dernière page du livre d'histoires).

GLOSSAIRE DES TERMES ET AUTOCOLLANTS SPÉCIAUX

Dans le jeu, vous rencontrerez les termes suivants :

Bonheur

Le bonheur représente l'état émotionnel de votre village. Lorsque vous recevez du bonheur, placez 1 autocollant Cœur (vous les trouverez à la page 1 du livre d'autocollants) sur la première case vide, en partant du bas, de la piste Bonheur (à droite du plateau).



Placement d'un autocollant Cœur sur la piste

Si vous perdez du bonheur, retirez un autocollant Cœur de la piste (décollez-le et jetez-le).

Certains effets utilisent les autocollants Cœur à d'autres fins. Les autocollants Cœur ne comptent comme du bonheur que s'ils se trouvent sur la piste Bonheur.

Jalons

Les jalons sont des autocollants spéciaux, accordés lors de grandes réussites ou d'actions marquantes. Par exemple, si un événement indique « Recevez le jalon Pâtissier célèbre (argent) », cherchez cet autocollant (à la page 2 du livre d'autocollants) et placez-le dans un emplacement vide à droite du plateau. La couleur entre parenthèses indique la couleur de fond du jalon.



Placement d'un jalon reçu

La plupart des jalons comportent un sous-titre auquel peuvent faire référence des cartes (par exemple, « Pâtisserie 1 » ci-dessus). Les icônes figurant sur les jalons n'ont aucun effet intrinsèque, mais elles peuvent être mentionnées par des capacités.

Habitants

Certains autocollants représentent les personnages clefs de votre village. Chaque habitant a sa propre histoire et sa propre personnalité, que vous découvrirez au fil des années.



2 habitants

Certains effets requièrent un nombre précis d'habitants : comptez simplement le nombre de personnages figurant sur les autocollants (quel que soit leur âge, bébés inclus). Les joueurs ne sont pas considérés comme des habitants.

Colère et Progression



Autocollants Colère et Progression

Certains effets vous indiquent de placer des autocollants Colère ou Progression sur les cartes, sur le plateau ou dans le livre d'histoires. Vous les trouverez à la page 1 du livre d'autocollants. Ils ne comportent pas de règles spécifiques, mais ils ont divers effets tout au long de la partie.

Vous devrez parfois également placer un autocollant Colère à côté d'un habitant : placez-le simplement à côté de son illustration sur le plateau. Tous les habitants figurant sur l'autocollant concerné sont alors considérés comme « en colère » pour interpréter les effets de jeu. Vous ne pouvez recouvrir ou retirer un autocollant Colère que lorsque vous y êtes expressément autorisé.

Retirer des autocollants

Lorsque vous devez **retirer** un autocollant, décollez-le du plateau et jetez-le à la poubelle.

CHOIX DU LIVRE D'HISTOIRES ET INFORMATIONS SECRÈTES

Pour éviter de lire accidentellement des informations secrètes pendant votre tour, demandez au joueur assis à votre gauche de lire à voix haute vos entrées du livre d'histoires.

Certains joueurs préfèrent choisir un « narrateur », qui lit à voix haute toutes les cartes et les entrées du livre d'histoires. Cette méthode est particulièrement conseillée en présence de jeunes enfants ou si l'un des joueurs est un excellent acteur.

MODIFICATION DU NOMBRE DE JOUEURS

Bien qu'il soit fortement recommandé de garder le même groupe de joueurs pendant les 10 années de votre partie, ce n'est pas obligatoire.

De nouveaux joueurs peuvent rejoindre le groupe, et d'autres peuvent le quitter à tout moment. Pour les nouveaux arrivants, il suffit de leur résumer l'histoire racontée jusqu'à présent et de les inviter à se lancer ! Des joueurs peuvent même rejoindre la partie en cours d'année.

Crédits

Auteur du jeu : Corey Konieczka
Production : Josh Beppler
Conception graphique : InkVoltage (David Ardila avec « Orca » Paula González)
Illustration de couverture : Tomasz Morano
Illustrations intérieures : Jonathan Aucomte, Giulia Calistro, Damien Mammoliti, Olivier Fagnere
Direction artistique : Tony Mastrangeli
Rendu 3D (dos de boîte) : Dan Konieczka
Révision : Timothy Meyer
Équipe de production : Estelle Gavin, Alex Schlee, Justin Anger, Austin Litzler
Testeurs : Cory Anderson, Mary Beppler, Victoria Beppler, Anna Bredin, Lauren Chen, Webster Chen, James Connor, « Wild » AJ Cressman, Andrea Dell'Agnese, Matt Delude, Kevin Ellenburg, Jennifer Feldman, Michael Feldman, Marieke Franssen, Wyatt Gray, Megan Hanson, Anita Hilberdink, Annie Konieczka, Ashley Konieczka, Dan Konieczka, Harper Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, Karylann Kwasny, Tracy Krause, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Jonas Lindgren, Emile de Maat, Timothy Meyer, Ryan Nickerson, Sharon O'Brien, Chris Podany, Todd Pressler, Syl « Fishmonger » Puglisi, Krystal Rose, Andrew Schaff, Kyle « Budding Birdwatcher » Stark, Clint Warren-Davey, Jorge Zhang

Adaptation française :

Traduction : Magali Plouzane-Delobbe
Relecture : Thomas Hervet
Supervision : Pauline Marcel, Pyrène Lasseube
Mise en page : Luis E. Sánchez

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr
FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

Unexpected Games

INKVOLTAGE ELECTRIFYING VISUALS

TM/® & © 2025 Unexpected Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont ® & © de Gamegenic GmbH, Allemagne. Édité par Unexpected Games, 1995 County Road B2 West, Roseville, MN 55113, États-Unis. 1-651-639-1905, unexpectedgames.com. Fabriqué en Chine.
Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex – France – asmodee.com
Distribué par/Distributed by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada