



Règles du jeu





La Vallée des Tori est réputée pour la délicatesse et l'harmonie de ses paysages. Chaque année, des artistes du monde entier s'y réunissent pour la peindre, mais nul n'a réussi à capturer toute sa poésie. Il est temps d'accomplir le rêve de votre vie en réalisant le plus beau tableau jamais peint de la Vallée des Tori !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

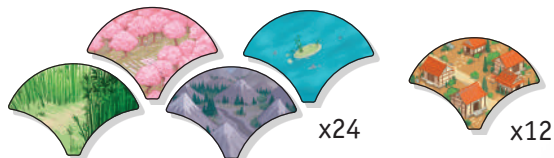
Une partie se joue dans le sens horaire et en plusieurs tours de jeu consécutifs. Vous incarnez des Artistes et devez récupérer des tuiles Paysage à placer sur votre plateau Tableau. Les tuiles doivent être agencées de manière à marquer des points de victoire (PV) grâce **aux cartes Objectif** et aux collections de Tori. La partie se termine lorsqu'un ou une Artiste pose une tuile sur la ligne la plus haute de son plateau.

MATÉRIEL

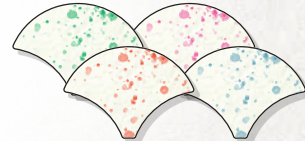
4 plateaux Tableau



108 tuiles Paysage
(Bambou, Cerisier, Montagne, Eau et Village)



24 tuiles Papier
(pour la variante)



2 roues (1 grande, 1 petite)



5 jetons Sceau



1 jeton de départ



4 jetons Parchemin



1 jeton Pinceau



16 cartes Objectif (A, B ou C)



1 bloc de score



1 sac en tissu



MISE EN PLACE



Exemple de mise en place pour 3 Artistes

- 1 Placez les **2 roues** et le **jeton Pinceau** au centre de la zone de jeu.
- 2 Placez tous les **jetons Sceau** à proximité de la zone de jeu.
- 3 Prenez un nombre de **jetons Parchemin** correspondant au nombre d'Artistes et empilez-les en ordre croissant avec la valeur la plus haute sur le dessus (**5/4/4/3** à 4 Artistes; **5/4/3** à 3; **5/3** à 2).
- 4 Chaque Artiste reçoit un **plateau Tableau**.
- 5 Sélectionnez au hasard **1 carte Objectif par type de Paysage** : Montagne, Village, Bambou, Eau et Cerisier. Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer avec les Objectifs (A).
- 6 Remettez les autres cartes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.
- 7 Mélangez les **tuiles Paysage** dans le sac (n'ajoutez pas les tuiles Papier utilisées pour la variante, voir p.7).
- 8 Piochez suffisamment de tuiles pour **remplir les encoches des 2 roues**, une par une.
- 9 Piochez ensuite une dernière **tuile et placez-la au centre de la grande roue** sur l'emplacement dédié. Enfin, posez le sac à proximité de la zone de jeu.
- 10 L'Artiste ayant peint le plus récemment commence la partie. Donnez-lui le **jeton de départ**.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

À votre tour, sélectionnez une des tuiles disponibles autour des roues, puis placez-la sur votre plateau.

LES ROUES

Sur les roues, une tuile est disponible si :

- elle se trouve sur un des **emplacements indiqués par les flèches** 
- ou si elle est **adjacente à un espace vide**.

Au fur et à mesure que les Artistes récupèrent des tuiles sur les roues, de nouvelles tuiles deviennent disponibles.

Lorsque **la dernière tuile d'une roue** est récupérée, remplissez immédiatement la roue avec de nouvelles tuiles. Piochez-les une par une et disposez-les autour de la roue dans le sens horaire, en commençant par une flèche (ne remplissez pas la seconde roue tant qu'elle n'est pas vide).

L'Artiste suivant·e pourra donc choisir une tuile **indiquée par les flèches** sur cette roue ou toute autre tuile **disponible sur la seconde roue**.



ROUE PLEINE

Toutes les encoches de la roue sont pleines. Seules **les deux tuiles indiquées par les flèches** sont disponibles.



ROUE ENTAMÉE

Il y a des encoches vides autour de la roue (à cause du Pinceau, voir p.5). Les tuiles disponibles sont celles **indiquées par les flèches** et celles situées **de part et d'autre des espaces vides**.

LES TUILES

Les tuiles Paysage sont de 5 types différents :



Sélectionnez et placez ces tuiles astucieusement sur votre plateau pour remporter des points de victoire.

Les Tori :



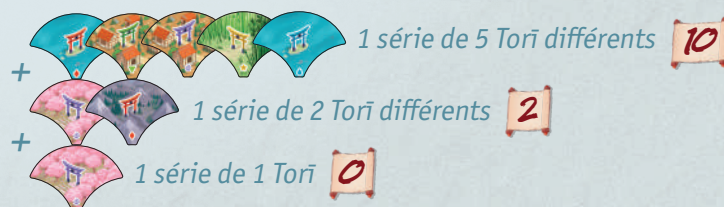
Il existe **5 couleurs de Tori**, en **7 exemplaires chacun**, répartis différemment sur les tuiles Paysage.

À la fin de la partie, vous marquez des points de victoire (PV) en fonction du **nombre de Tori différents** que vous avez récupérés sur votre plateau.

NOTE : Vous pouvez marquer les points de plusieurs séries de Tori différents. Un même Tori ne peut pas faire partie de plusieurs séries.

	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
PV	0	2	4	7	10

EXEMPLE : À la fin de la partie, Ophélie possède 8 Tori :



Elle marque donc 12 PV pour la totalité de ses Tori.

Le Pinceau :



Si vous placez une tuile Bambou avec un Pinceau sur votre plateau, **prenez immédiatement le jeton Pinceau et placez-le sur votre plateau**. Tant qu'il s'y trouve, il ne peut pas être récupéré par un·e autre Artiste.

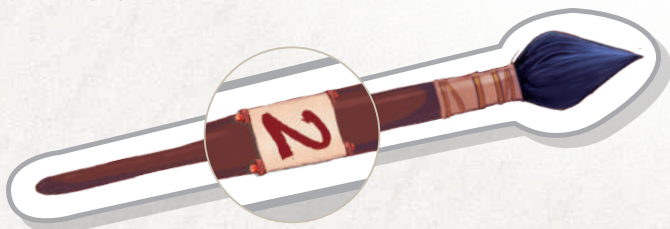


À votre tour, vous pouvez utiliser le Pinceau pour **choisir n'importe quelle tuile Paysage autour d'une roue**, sans restriction ! Remettez ensuite le Pinceau au milieu de la zone de jeu : il est de nouveau accessible aux Artistes.

Si vous ne l'avez pas encore utilisé au début de votre prochain tour, **retirez le Pinceau de votre plateau**. Il vous appartient toujours ; cependant, il peut désormais être récupéré par un·e autre Artiste si cette personne place une tuile avec l'icône Pinceau sur son plateau.

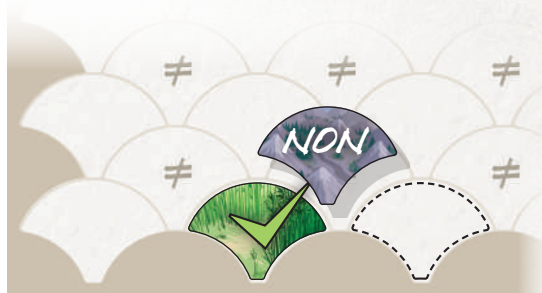
Il y a **7 Pinceaux** sur l'ensemble des tuiles Paysage. Ils se trouvent **exclusivement sur les tuiles Bambou**. Notez cependant que dans une partie, vous ne jouerez pas forcément avec toutes les tuiles du jeu.

NOTE : La personne qui possède le Pinceau à la fin de la partie gagne 2 points de victoire.



RÈGLES DE POSE DES TUILES

La première tuile Paysage que vous récupérez doit obligatoirement être placée **sur la ligne du bas** de votre plateau Tableau. Pour poser une tuile sur une ligne supérieure, celle-ci doit être **entièrement soutenue** par les tuiles situées en dessous.



EXEMPLE : La tuile Montagne ne peut pas être posée sur cet emplacement puisqu'elle repose sur une seule tuile et n'est pas entièrement soutenue.



EXEMPLE : La tuile Montagne peut être posée sur cet emplacement puisqu'elle repose sur 2 tuiles et qu'elle est entièrement soutenue.



NOTE : Le bord du plateau sert également à supporter les tuiles. De fait, 2 tuiles suffisent à soutenir les tuiles posées dans les colonnes de gauche et de droite.

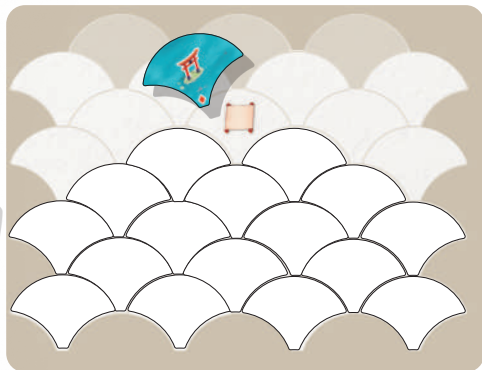
Des tuiles qui se touchent par n'importe quel côté **sont adjacentes**. Deux tuiles ou plus d'un même Paysage adjacentes forment **un groupe**.

LES EMPLACEMENTS DES PLATEAUX TABLEAU

Sur votre plateau se trouvent deux emplacements spéciaux représentés par les symboles  et $\neq$.

LES JETONS PARCHEMIN

La tuile placée au centre de la grande roue en début de partie détermine le type de Paysage qui vous permet de récupérer un Parchemin. Ainsi, si vous parvenez à placer une tuile du même Paysage **sur l'emplacement correspondant** de votre plateau Tableau, prenez immédiatement le jeton Parchemin  restant de la plus haute valeur. Il vous rapportera **5/4** ou **3** PV en fin de partie.



EXEMPLE : Au centre de la grande roue se trouve une tuile Eau. Alexia pose une tuile Eau sur l'emplacement Parchemin de son plateau et récupère donc le Parchemin de plus haute valeur encore disponible.

NOTE : Si vous posez une tuile d'un Paysage différent sur cet emplacement, il ne se passe rien.

LES JETONS SCEAU



Lorsque vous placez **3 tuiles Paysage différentes** sur la deuxième et/ou la quatrième ligne de votre plateau (sur les emplacements indiqués par le symbole $\neq$), vous pouvez récupérer un jeton Sceau disponible (au centre de la zone de jeu). Ce jeton **doit correspondre** à l'un des 3 Paysages placés sur la ligne. Les Sceaux permettent aux Artistes de bénéficier d'actions spéciales décrites ci-après.



EXEMPLE : Valérie a placé une tuile Cerisier et une tuile Bambou sur la deuxième ligne de son plateau. Elle ajoute ensuite une tuile Village. Comme toutes les tuiles sont différentes, elle peut immédiatement choisir un Sceau correspondant parmi :



EFFETS DES SCEAUX

Un Sceau en votre possession peut être utilisé **1 fois**. Vous pouvez récupérer jusqu'à **2 Sceaux** dans la partie puisqu'il y a 2 lignes de Sceau  sur votre plateau. Remettez les Sceaux au centre de la zone de jeu dès qu'ils sont utilisés.



EAU : à votre tour de jeu, et avant de choisir une tuile, ce Sceau vous permet d'inverser la position de 2 tuiles entre elles sur une même roue.



BAMBOU : à votre tour de jeu, ce Sceau vous permet de placer une tuile sur votre plateau avec 1 tuile de soutien en moins.

Attention, vous ne pouvez pas mettre fin à la partie de cette façon.





MONTAGNE : Au moment où une roue est de nouveau remplie, vous pouvez utiliser ce Sceau pour réserver une tuile disponible (indiquée par les flèches) et la placer sur le Sceau. Lors de l'un de vos prochains tours, vous pourrez placer cette tuile sur votre plateau au lieu de choisir une tuile autour d'une roue.

Remettez le Sceau au centre de la zone de jeu dès que vous avez placé la tuile réservée sur votre plateau.



VILLAGE : à votre tour de jeu, et au lieu de choisir une tuile autour d'une roue, utilisez ce Sceau pour piocher 3 tuiles au hasard dans le sac. Choisissez-en 1 et placez-la sur votre plateau. Remettez les 2 autres tuiles piochées dans le sac.



CERISIER : à la fin de la partie, et avant de compter les points de victoire, remettez les tuiles autour des roues dans le sac. Piochez ensuite 4 tuiles au hasard, choisissez-en 1, puis remplacez l'une des tuiles de votre plateau par celle-ci. La tuile remplacée n'est pas comptabilisée.

Ce Sceau a un effet en fin de partie. Une fois récupéré, il ne sera jamais remis au centre de la zone de jeu. Vous pouvez récupérer le Pinceau s'il est disponible ou un Parchemin grâce à ce Sceau, mais vous ne pouvez pas le perdre (même si vous remplacez la tuile de l'emplacement Parchemin).

FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée dès qu'un ou une Artiste **place une tuile sur la ligne la plus haute de son plateau** (sur un des emplacements plus foncés).

Terminez le tour de jeu en cours jusqu'à ce que les Artistes aient joués le même nombre de tours. Si l'Artiste qui met fin à la partie est à droite de celui ou celle qui possède le jeton de départ, la partie prend fin immédiatement.

DÉCOMPTE DES POINTS

Munissez-vous d'une feuille de score et additionnez :

- **+X PV** si vous avez récupéré un **Parchemin**
- **+2 PV** si vous possédez le **jeton Pinceau**
- les points remportés grâce aux **Objectifs** de chacun des 5 Paysages
- les points remportés grâce à vos **collections de Tori**



Conseil : Vous pouvez retirer les tuiles Tori de votre Tableau pour constituer vos séries et compter vos points.

En cas d'égalité, l'Artiste à égalité qui a peint le plus de Tori remporte la partie, sinon c'est celui ou celle qui possède le Pinceau. Si l'égalité persiste, les Artistes à égalité partagent la victoire.



VARIANTE DE JEU

Explorez une nouvelle façon de jouer en **modifiant votre plateau** avec les **tuiles Papier** !

Rendez-vous sur le site d'Origames pour découvrir de nouvelles formes de plateaux à imprimer et à **glisser dans votre Tableau** :

www.origames.fr/lvdt-variante



Placez les tuiles Papier sur les emplacements indiqués. Ces emplacements sont des **contraintes de placement** : vous ne pourrez pas y poser de tuiles Paysage.

Le reste des règles du jeu est inchangé, mais les Artistes doivent jouer avec la même configuration de jeu.

Vous pouvez aussi vous mettre d'accord pour créer vos propres tableaux !

MODE SOLO

Participez au concours de la Vallée des Tori et surpassez votre adversaire pour montrer tout votre talent d'Artiste !

MISE EN PLACE

- 1 Prenez 2 plateaux Tableau : un pour vous et un pour votre adversaire.
- 2 Placez la grande roue sur sa face SOLO. Remplissez ses encoches de tuiles Paysage et placez une tuile sur l'emplacement au centre de la roue, comme dans une partie à plusieurs. La petite roue ne sera pas utilisée.
- 3 Choisissez les cartes Objectifs A, B ou C et placez-les à proximité des plateaux.
- 4 Placez 2 jetons Parchemin (5/3) à côté des Objectifs.

Les Sceaux et le Pinceau ne seront pas utilisés.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Choisissez des tuiles et placez-les une à une sur votre plateau en respectant **les règles habituelles**.

Si une tuile est **reliée à une autre par un trait**, placez la tuile correspondante sur le plateau de votre adversaire, au même emplacement que votre tuile. Si la tuile **n'est reliée à aucune autre** (☛), piochez-en une au hasard dans le sac pour votre adversaire et placez-la au même emplacement que votre tuile sur son plateau.

Lorsque la roue est vide, remplissez-la à nouveau.

La partie prend fin lorsque vous placez une tuile sur la plus haute ligne de votre plateau. Placez la dernière tuile sur le Tableau de votre adversaire et calculez votre score en additionnant vos points.

COMPAREZ VOTRE SCORE À CELUI DE VOTRE ADVERSAIRE

Choisissez votre niveau de difficulté. Votre adversaire reçoit un bonus correspondant à ajouter à son score 📖 :

- Facile : +30 PV
- Moyen : +50 PV
- Difficile : +70 PV

Si votre score dépasse celui de votre adversaire, vous remportez la partie !

CRÉDITS

Auteurs : Thomas Favrelière et Fabrice Maugé

Illustratrice : Camille Fourcade

Directeur artistique : Igor Polouchine

Cheffe de projet : Jessica Roser

Directrice éditoriale : Tifany Martin

Remerciements de Thomas : Merci particulièrement à Anne-Céline et François pour cette fameuse serviette en papier, qui a donné naissance au jeu ! Un immense merci à ma femme Valérie et mes filles Eve, Emma et Éloïse pour les tests du jeu et leur soutien. C'était un plaisir d'avoir développé le jeu avec Fabrice.

Remerciements de Fabrice : Je tiens à faire un clin d'œil à toutes celles et ceux qui ont testé ce jeu. Ami(e)s, familles et voisins. Merci à Alexia et Abel pour leur force. Merci à Thomas d'avoir accepté de m'embarquer dans cet univers ludique.

Les auteurs remercient Tifany, et Jessica notre super cheffe de projet et toute la team Origames, pour le super travail réalisé sur le jeu.

Remerciements ORIGAMES : Un grand merci à Thomas et Fabrice pour leur travail et à Camille pour ses superbes illustrations. Merci aux copaines et à toutes les personnes qui ont testé ce jeu pendant son développement. Et aux Artistes : amusez-vous bien !



La Vallée des Tori est édité par **Origames**.
52 avenue Pierre Séward,
94200 Ivry-sur-Seine, France.
© 2026 Origames. Tous droits réservés.

