

CREATURE COMFORTS

MAPLE VALLEY

DE ROBERTA TAYLOR
ILUSTRADO POR SHAWNA JC TENNEY



gen games

KTBG

HA LLEGADO LA PRIMAVERA A MAPLE VALLEY

Es el primer día de primavera y los animalitos de Maple Valley se están preparando para el festival anual de primavera. Mientras los adultos preparan la aldea, los más pequeños se ocupan de buscar en el bosque los ingredientes necesarios para preparar sus variadas y magníficas *aportaciones* a la celebración. Reúne a tu grupo de talentosos amigos para recorrer las distintas rutas de Maple Valley, preparar un surtido interesante de *aportaciones* que combinen bien y asegurarte de que todo está listo para que empiecen las fiestas antes del anochecer.

APORTA TODA LA ALEGRÍA QUE PUEDAS PARA GANAR

Tu objetivo es ser el animalito que aporta más alegría al festival. Obtendrás la mayoría de tus puntos completando **aportaciones**, sobre todo aquellas que combinen bien con actividades divertidas y que incluyan alguna forma de obtener puntos extra.

Llevarás cada aportación completada a un **festejo** concreto y, cuantas más aportes al mismo festejo, más puntos obtendrás. También se pueden obtener puntos por reunir a un grupo grande de **amigos**, por acumular **parches** que mejoran las habilidades y por tu reserva de **materias primas** sobrantes. ¡Hay muchas maneras de hacer que el festival sea especial!

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

COMPONENTES

1 TABLERO DE JUEGO



72 CARTAS DE APORTACIÓN

Gastar recursos para completar aportaciones para la fiesta es la principal fuente de puntos.



7 CARTAS DE FESTEJO

Aprovecha tus aportaciones para contribuir a los festejos nocturnos.



6 CARTAS PUNTO DE INTERCAMBIO

Lugares interesantes que cambian de una partida a otra.



7 LOSETAS DEL SOL

Muestran qué materia prima es la *materia prima del sol* en ese momento: es decir la que se encuentra en abundancia.



5 TABLEROS DE MOCHILA

Organiza todas tus cosas dentro y cerca de tu *mochila*. A la izquierda puedes guardar hasta 3 aportaciones *incompletas* (que aún estés preparando). Y a la derecha las aportaciones *completadas* (las que has terminado). Los parches puedes guardarlos debajo de tu tablero. En la otra cara de ese tablero hay un *marcador*.



40 CARTAS DE PARCHE

Insignias coleccionables para indicar tus habilidades únicas en la naturaleza.



36 CARTAS DE AMIGO

Haz amigos ofreciéndoles curiosidades para que puedan ayudarte con su manera de desplazarse y sus habilidades especiales.

Manera de desplazarse

Hay 3 maneras de desplazarse distintas:



POR EL AGUA



POR LAS ROCAS



POR EL BOSQUE



Nombre

Habilidad especial

Puntuación

Coste en curiosidades

5 CARTAS DE AMIGO INICIAL

Este eres tú. Tu «amigo inicial» cuenta como una carta de amigo a todos los efectos del juego, a menos que algún efecto indique lo contrario.

Manera de desplazarse

Tu amigo inicial puede desplazarse por los 3 tipos de senderos, pero solo puede usar 1 tipo por turno.



Nombre

Habilidad especial

5 ANIMALITOS



Conejo



Puercoespín



Mapache



Zorro



Ardilla

50 CUBOS DE JUGADOR

10 para cada jugador.



1 ORUGA

La ficha de jugador inicial.



12 CARTAS DE DISTRACCIÓN

Las distracciones dan lugar a que encuentres cosas en el bosque.



20 LOSETAS DE MAPA

Utiliza los mapas para desplazarte por senderos para los que tus amigos no están preparados.



13 FICHAS DE ARBOLEDA

Muestran *materias primas* en el anverso que indican lo que puedes encontrar en cada Arboleda. Las fichas tienen 4 reversos:



General
6x



roble
2x



arce
2x



haya
3x

6 ZONAS DE CURIOSIDADES

Muestran *curiosidades* en el anverso e indican en qué senderos se encuentran las curiosidades. Las fichas tienen 2 reversos:



negro
3x



blanco
3x



126 FICHAS DE MATERIA PRIMA

Estos 7 recursos se denominan *materias primas*. Las *curiosidades* (consulta debajo) no se consideran materias primas. Siempre que veas un símbolo de , representa «cualquier materia prima».



18 bellotas



18 bayas



18 de madera



18 juncos



18 de arcilla



18 hierbas



18 de miel



54 FICHAS DE CURIOSIDAD

Estos 3 recursos se denominan *curiosidades*. Las *curiosidades* no se consideran *materias primas* (ver más arriba). Siempre que veas un símbolo de , representa «cualquier curiosidad».



18 bichos



18 flores



18 pienrecitas

12 LOSETAS MULTIPLICADORAS

Si se agotan los recursos de la reserva, utiliza estas losetas para generar cambios hasta que haya recursos disponibles. Una loseta con un recurso sobre ella cuenta como 3 o 5 fichas de ese recurso, según la cara de la loseta que utilices.



Esta cuenta como 5 bichos:

PREPARACIÓN DEL TABLERO

1 Coloca el **tablero de juego** en la mesa.

2 Baraja las **cartas de punto de intercambio**. Coloca al azar 1 punto de intercambio bocarriba en los 2 **espacios de punto de intercambio** y devuelve los demás a la caja.

3 Baraja las **cartas de festejo**. Coloca al azar 3 cartas de festejo encima del tablero y devuelve las demás a la caja. *Utiliza los cubos de jugador de un color que no se vaya a usar para tapar las filas de espacios de aportación con un número mayor que el número de jugadores de la partida, ya que no se usarán en ella.*

4 Baraja las cartas de **aportación**, de **parche** y de **amigo** por separado. Para cada tipo de carta, crea un mazo y una muestra de 4 cartas bocarriba. Deja sitio a un lado de cada mazo para una pila de descarte de cartas bocarriba.

• Si se repite alguna carta de cualquier muestra, descarta 1 de las cartas repetidas y roba otra para sustituirla hasta que en cada muestra haya 4 cartas distintas.

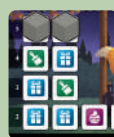
5 Baraja las **cartas de distracción** para crear un mazo y ponlo cerca del mazo de amigos.

6 Coloca al azar bocabajo las 6 **zonas de curiosidades** blancas y negras en el espacio correspondiente de los senderos del tablero y luego dales la vuelta.

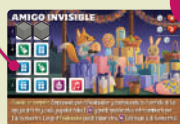
7 Baraja las **fichas de arboleda** bocabajo. Coloca al azar bocabajo las fichas de **haya**, de **arce** y de **roble** en los espacios de arboleda correspondientes y dales la vuelta. A continuación, coloca al azar bocabajo las fichas **generales** en los demás espacios. Sobrará 1 ficha general. Dales la vuelta de una en una. Si alguna vez hay 2 materias primas iguales en una Arboleda, sustituye la ficha general repetida por la que ha sobrado. Cuando hayas terminado, cada localización tendrá 2 materias primas distintas y habrá 1 ficha que sobra. Devuélvela a la caja.

8 Baraja las **losetas del sol** bocabajo y crea una pila a un lado del tablero. Roba 1 sol de la pila y colócalo bocarriba en el primer espacio (empezando por la izquierda) del **indicador solar**. La materia prima que muestra esa loseta será la **materia prima del sol** esta ronda.

9 Crea 3 pilas de reserva para las 7 **materias primas**, las 3 **curiosidades** y los **mapas**.



Recuerda usar solo las filas correctas según el número de jugadores. Cada fila tiene un número al lado. Utiliza los cubos de jugador de un color que no se use en la partida para tapar los espacios con un número mayor que el número de jugadores. Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores, solo se taparía la fila 5. De esta manera recordarás qué espacios se ignoran en la partida.



3



9

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

- 1 Elige a un *madrugador* (jugador inicial) y entrégale la **oruga**. A continuación **cada jugador** sigue estos pasos:
- 2 Elige un color. Toma la **mochila**, el **animalito**, los **cubos** y el **amigo inicial** de ese color. Coloca los cubos en tu mochila y tu animalito en la **Aldea**.
- 3 Toma 1 **mapa** y 1 **curiosidad de cada tipo** (*bicho*, *piedrecita* y *flor*) de la reserva. Guarda todo en los espacios correspondientes de tu mochila.
- 4 Roba 1 **amigo** del mazo y colócalo en tu *mano* junto a tu amigo inicial.
- 5 Roba 3 **aportaciones** del mazo. Elige 2 para quedarte y descarta la tercera a la pila de descarte de aportaciones junto al mazo. Coloca las 2 que has elegido bocarriba, a la **izquierda** de tu mochila. Estas son las aportaciones *incompletas* en ese momento.



Cuando todos los jugadores estén listos, ¡comienza la partida!



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se divide en **5 rondas** denominadas *horas*. Empezando por el madrugador y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador juega 1 carta de amigo (*o de distracción*) de su mano al comenzar su turno. Si no tienes ninguna carta al comienzo de tu turno, debes **pasar**. Los turnos se suceden hasta que todos los jugadores hayan pasado, momento en el que termina la ronda.

ALGUNAS REGLAS GENERALES

- Siempre que **tomas** u **obienes** algo, proviene de la reserva y se guarda en tu mochila. Siempre que **gastas** o **pagas** algo, lo tomas de tu mochila y lo devuelves a la reserva.
- Un amigo de tu mano **que no hayas jugado** se considera que está **fresco**. Un amigo **que ya has jugado previamente** (*cuando se juegan, se colocan en la mochila*) se considera que está **cansado**. *No te preocupes: al comienzo de cada hora, todos tus amigos cansados volverán a tu mano y volverán a estar frescos.*
- Las cartas de cada muestra se deben sustituir **de inmediato** cada vez que un jugador tome una carta por cualquier motivo. Para **completar** cualquier muestra, desliza las cartas restantes hacia los espacios más alejados del mazo y luego coloca cartas nuevas del mazo en los espacios vacíos **junto** al mazo. *Si se repite alguna carta de cualquier muestra, descarta 1 de las cartas repetidas y roba otra para sustituirla hasta que en cada muestra haya 4 cartas distintas.* Las cartas descartadas de cada tipo se colocan en pilas de descarte independientes. Si algún mazo se agota, baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo.

EN TU TURNO

PASO 1: JUEGA 1 CARTA • Normalmente 1 amigo (en ocasiones 1 distracción que te obliga a saltarte los pasos 2 y 3).

PASO 2: DESPLÁZATE • Muévete por los senderos usando la manera de desplazarse de tu amigo y los mapas.

PASO 3: ACTIVA TU LOCALIZACIÓN • Resuelve el efecto de tu localización.

PASO 4: CREA APORTACIONES • Gasta recursos para crear aportaciones y asignarlas a festejos.



PASO 1: JUEGA 1 CARTA

Juega 1 **amigo** de tu mano bocarriba y colócalo en el espacio de *amigos cansados* de tu mochila. La carta que juegues determinará el tipo de senderos por los que puedes desplazarte este turno y te puede conceder habilidades especiales de amigo.

En su lugar, **puedes** jugar 1 carta de **distracción**, si la tienes. Un *turno de distracción* se salta los pasos 2 y 3 del turno normal. *Esto se explica en detalle en la sección Turnos de distracción de la página 12.*



Por ejemplo, podrías jugar esta carta de **Ardilla Listada** y colocarla en tu mochila.

PASO 2: DESPLÁZATE

Tu carta de amigo muestra 1 manera de desplazarse: por el **agua**, por las **rocas** o por el **bosque**. Tu *amigo inicial* muestra **las 3** maneras de desplazarse y debes elegir **1** de las 3 cuando lo juegues.

Debes dejar tu localización inicial y **debes** usar la manera de desplazarse de tu amigo. Mueve tu animalito de una localización a la otra, desplazándote por tantos senderos **del tipo correcto** como quieras.



POR EL AGUA



POR LAS ROCAS



POR EL BOSQUE



Por ejemplo, estás en la **Aldea**. Puesto que has jugado una carta de **Ardilla Listada**, este turno puedes desplazarte por senderos de **bosque**. Podrías desplazarte hasta la **Torre de Vigilancia** y detenerte ahí o continuar hasta la **Arboleda** de al lado.

Decides ir hasta la **Arboleda** y mueves tu animalito por los senderos de bosque. Puesto que pasas por 1 curiosidad de flor, obtienes una flor.



Si tuvieras un mapa, podrías gastarlo para desplazarte por los senderos que se alejan de la **Arboleda** (excepto el que has usado para llegar). Por ejemplo, podrías desplazarte por el sendero de agua que llega hasta la siguiente **Arboleda** y recoger 1 curiosidad de bicho por el camino.

Fíjate en que también podrías haber gastado el mapa **antes** de usar la capacidad de la **Ardilla Listada** de desplazarse por los bosques.



MAPAS

Antes o **después** de usar la manera de desplazarse de tu amigo, puedes gastar mapas para avanzar más. Por cada mapa gastado, desplaza tu animalito por **1** sendero más de **cualquier** tipo. Ten en cuenta que, una vez que hayas iniciado tu desplazamiento por el tipo de sendero correspondiente, ya no podrás **interrumpir** esa manera de desplazarte mediante el efecto de un mapa.

1. En **primer lugar**, puedes gastar cualquier número de mapas.
2. A **continuación**, debes moverte usando la manera de desplazarse de tu amigo.
3. Y, **por último**, puedes gastar cualquier número de mapas.



CURIOSIDADES EN LOS SENDEROS

Siempre que te desplaces por un sendero en el que haya una **zona de curiosidades**, toma la curiosidad correspondiente *de la reserva*.

RETROCEDER Y COMPARTIR LOCALIZACIONES

No puedes desplazarte por el mismo sendero más de 1 vez en el mismo turno. **Puedes** volver a la misma localización donde empezaste (si puedes desplazarte hasta ahí sin usar el mismo sendero más de 1 vez). Los animalitos **pueden** compartir las localizaciones que ocupan, *sin restricciones*.



PASO 3: ACTIVA TU LOCALIZACIÓN

En tu turno, cuando hayas terminado de desplazarte, puedes activar la localización que ocupa tu animalito.
En tu turno, *generalmente* solo activarás 1 localización. Todas las localizaciones tienen efectos útiles:

LAS ARBOLEDAS

Hay 3 tipos de Arboledas: arce (*rojo*), roble (*naranja*) y haya (*amarillo*). El tipo de Arboleda es importante durante la preparación de la partida, pero no suele ejercer ningún papel durante su desarrollo.

Cuando estés en una Arboleda, puedes recolectar materias primas. Las 2 fichas de cada Arboleda indican los 2 tipos de materias primas que se pueden recolectar ahí durante la partida. Cuando recolectas materias primas, obtienes **1 de cada tipo** o **2 del mismo tipo**.



Al recolectar, si obtienes al menos 1 materia prima igual que la *materia prima del sol*, obtienes 1 materia prima extra de ese tipo.

Por ejemplo, en esta Arboleda podrías recolectar 2 de arcilla, 2 bayas o 1 de cada. Si recolectas al menos 1 de arcilla mientras la arcilla sea la materia prima del sol, obtendrás 1 de arcilla extra.



LA ALDEA

Puedes hacer **1 amigo** gastando **curiosidades**. Cada amigo de la **muestra** indica qué curiosidades debes gastar para que se convierta en tu amigo.

Gasta esas curiosidades y coloca tu nuevo amigo en el **espacio de amigos cansados** de tu mochila (**no en tu mano**). Coloca ese nuevo amigo *debajo* de las cartas que ya estén en ese espacio, de manera que la carta jugada sea visible en la parte superior. Completa la muestra de inmediato.



Por ejemplo, podrías hacer que esta **Rata Almizclera** de la muestra sea tu amiga gastando 2 piedrecitas.

LA TORRE DE VIGILANCIA

Obtienes **2 mapas** y **1 aportación** a tu elección de la muestra. Completa la muestra de inmediato.



EL CLUB

Realiza **todas** las acciones siguientes en cualquier orden:

- Roba **1 aportación del mazo**.
- Coloca 1 de tus cubos en **cualquier** espacio de aportación de cualquier **festejo** (consulta el apartado **Festejos** en la página 10).
- Toma **1 parche a tu elección** de la muestra (consulta el apartado **Parches** en la página 11). Completa la muestra de inmediato.



LA CABAÑA

Obtienes 1 **aportación del mazo** y 1 **aportación a tu elección** de la muestra. Completa la muestra de inmediato.



PUNTOS DE INTERCAMBIO

En cada partida, hay 2 *puntos de intercambio*. Los puntos de intercambio son distintos de una partida a otra, pero todos cumplen la misma función. Activa 1 punto de intercambio siguiendo estos 2 pasos en orden:

1 Puedes usar el *mercado* del punto de intercambio. Cada punto de intercambio muestra una serie de artículos que puedes intercambiar. Puedes intercambiar el número de artículos que quieras de las opciones disponibles, en cualquier orden. Puedes intercambiar un artículo concreto un número ilimitado de veces, a menos que la carta indique un máximo por turno.



El texto de esta opción indica que puedes hacer este intercambio **un máximo** de 2 veces por turno.

2 Puedes usar el *efecto* del punto de intercambio. Sigue las instrucciones del punto de intercambio para beneficiarte de su efecto único.



Por ejemplo, en la *Librería Ambulante*, podrías, en primer lugar, intercambiar en cualquier orden los artículos siguientes:

- Gasta 1 *aportación* para obtener 2 *curiosidades* de cualquier tipo, tantas veces como quieras.
- Gasta 1 de *arcilla* o 1 *hierba* para obtener 1 *materia prima* del sol actual o previa un máximo de 2 veces.
- Gasta cualquier *materia prima* para obtener 1 *mapa* un máximo de 2 veces.

A continuación, podrías gastar hasta 3 *curiosidades* para robar ese mismo número de *parches del mazo*, mirarlos y quedarte con 1.

LOS ACANTILADOS

Obtienes 3 **materias primas** del sol y te **teletransportas** a la Aldea. A continuación, puedes **activar la Aldea**, como si te hubieras desplazado ahí de manera normal.

- Obtener estas *materias primas* del sol **no cuenta** como recolectar *materias primas*.



Teletransportarse es mover tu animalito directamente de una localización a otra. Teletransportarse **no cuenta** como desplazarse por senderos.



Por ejemplo, si la *materia prima* del sol actual es la *miel*, obtendrías 3 de *miel* y te teletransportarías directamente a la Aldea.



PASO 4: CREA APORTACIONES

Si tienes los recursos necesarios para crear cualquiera de tus aportaciones incompletas, puedes gastar esos recursos para crearlas en este momento. Para crear una aportación:

- 1 Gasta los recursos indicados.
- 2 Mueve la aportación creada desde el lado de la mochila donde estén las aportaciones *incompletas* al lado donde estén las *completadas*.
- 3 Cada aportación indica su **categoría** en la esquina superior izquierda. Si cualquier **festejo** tiene un espacio de aportación vacío **de esa categoría**, elige 1 de esos espacios y *contribuye al festejo* colocando 1 de tus cubos en ese espacio.

FESTEJOS

Cuando contribuyas a un festejo, debes colocar tu cubo en 1 espacio de aportación vacío de la categoría adecuada. Si no quedan espacios disponibles, no puedes colocar el cubo.

Cada festejo se puntúa por separado al final de la partida y concede puntos a los jugadores que tengan más cubos en él. ¡Tenlo en cuenta cuando coloques un cubo!

Si completas el **último** espacio vacío de un festejo concreto, su **efecto** se dispara de inmediato. Los efectos de los festejos implican algún tipo de beneficio para todos los jugadores y un beneficio adicional para el **finalizador** (el jugador que haya colocado el último cubo). Para resolver el efecto, sigue las instrucciones de la carta de festejo.

PUNTUACIÓN EXTRA DE LAS APORTACIONES

Algunas aportaciones indican que combinan bien con otras aportaciones específicas. *Intenta completar aportaciones que combinen y crear actividades divertidas para la fiesta.*

Algunas aportaciones indican que obtendrás puntos extra al final de la partida si «guardas aquí» determinados recursos. Puedes mover tus recursos libremente entre tu mochila y estas cartas durante la partida de la manera que más te convenga. Los recursos **no** pertenecen a una carta hasta el momento de calcular la puntuación final.

UN MÁXIMO DE 3 APORTACIONES

Si tienes **más de 3** aportaciones en la zona de aportaciones *incompletas* al final de tu turno, debes descartar las necesarias hasta tener como máximo 3. **Puedes tener más de 3 durante** tu turno.



Hay una indicación en tu mochila para recordarte que solo puedes tener 3 aportaciones incompletas al final de tu turno.



Tienes la bellota, la madera y el bicho necesarios para completar esta **Pandereta**. Gastas esos recursos y mueves la carta desde el lado de aportaciones *incompletas* al lado de aportaciones *completadas* de tu mochila.

La **Pandereta** pertenece a la categoría de entretenimiento. Colocas 1 cubo en un espacio vacío de entretenimiento en el festejo de la **Verbena**. Ahora eres el jugador con más cubos en ese festejo.



Si ese hubiera sido el último cubo del festejo, se habría disparado el efecto de la **Verbena**, pero aún quedan 2 espacios vacíos. ¡Puede que a la próxima!



Por ejemplo, tu **Pandereta** sumaría puntos extra si «formas una banda» completando también un **Violín**. También tienes un **Bote de Bichos** que suma puntos extra por cada grupo de bicho y hierba que guardes en él.

PARCHES

Cada parche describe un efecto. Algunos parches afectan a la puntuación final, otros conceden beneficios permanentes y otros solo se pueden activar el número indicado de veces por hora.

- Cuando actives un parche que tenga un uso limitado, emplea uno de tus cubos como recordatorio. *Los cubos se retiran de los parches al final de cada hora.*
- Los parches que te permiten **desplazarte** funcionan como los mapas: solo puedes usarlos **antes** o **después** de usar la manera de desplazarse de tu amigo.
- Guarda tus parches debajo de tu mochila. Solo puedes tener 4 parches *como máximo* en cualquier momento. Si obtienes un quinto parche, debes descartar 1 de los que tengas.
- **No** puedes tener 2 parches iguales. Si por cualquier efecto del juego obtienes un parche igual que otro que ya tengas, descarta el parche repetido y roba 1 nuevo del mazo.



Por ejemplo, **Apicultura** indica que puedes gastar 1 flor y 1 bicho 2 veces por hora para obtener 1 de miel.

Cuando uses ese parche, gastarás esas curiosidades, obtendrás la miel y colocarás 1 cubo sobre el parche para recordar que ya lo has usado 1 vez. Si utilizas el parche por segunda vez, colocarás un segundo cubo, que es el límite de ese parche por hora.

HABILIDADES DE LOS AMIGOS

Cada carta de amigo describe su habilidad y cuándo se puede usar durante el turno en el que se juega.

- Muchas habilidades de amigos solo se activan si realizas una acción concreta en tu turno. *Intenta jugar las cartas de amigo cuando puedas sacarles el máximo provecho a sus habilidades únicas.*
- Si una carta de amigo no indica un momento específico para usar la habilidad, puedes usarla en cualquier momento de tu turno.



En tu turno, has recolectado 1 de arcilla y 1 baya. Puesto que en este turno has jugado la *Ardilla Listada* y recolectado materias primas, su habilidad te permite obtener también 1 bellota.



Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com



TURNOS DE DISTRACCIÓN

Un *turno de distracción* ocurre cuando juegas alguna **distracción** en vez de uno de los amigos al comienzo del turno. Los turnos de distracción son muy sencillos:

Toma los 2 recursos que indique la carta (*esto **no** se considera recolectar materias primas*). A continuación, coloca la carta de distracción jugada **al final** del mazo de distracciones (*no hay pila de descarte de distracciones*).

Luego, puedes **completar aportaciones** como en un turno normal. Es decir, **no** puedes desplazarte ni activar ninguna localización.



Por ejemplo, si juegas esta carta de distracción, obtendrás 1 bellota y 1 flor. Luego podrías completar cualquier aportación de la manera habitual y terminaría tu turno.



¿QUÉ SIGNIFICAN?

Hay varios elementos del juego en los que verás símbolos. Aquí tienes un glosario que te será útil para saber lo que representan en cualquier momento.



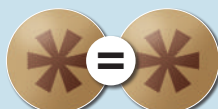
Cualquier materia prima



Cualquier curiosidad



Cualquier recurso



2 materias primas iguales



2 curiosidades distintas



3 puntos



La materia prima del sol actual



Cualquier materia prima del sol previa



Cualquier materia prima del sol actual o previa



1 aportación



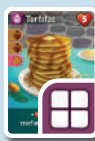
1 amigo



1 parche



1 distracción



1 aportación de la muestra



1 amigo de la muestra



1 parche de la muestra



Teletransportate de una localización a otra.



1 cubo de jugador



Pon 1 cubo en cualquier espacio de festejo



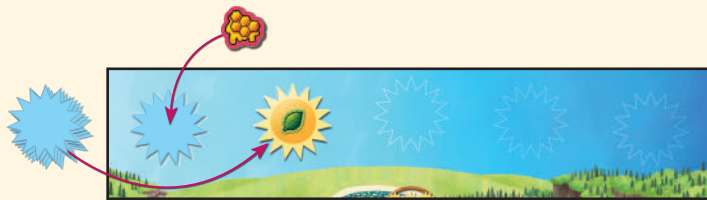
Pon 1 cubo en un espacio de comida de un festejo

FINAL DE LA RONDA

Al final de la **quinta hora** (cuando el sol esté en el espacio de más a la derecha del indicador solar), anochece y termina la partida. Los jugadores pasan a calcular la **puntuación final**. Al final de las horas 1, 2, 3 y 4 sigue estos pasos:

1. AVANZA EL SOL

Roba 1 nueva **loseta de sol** de la pila para colocarla bocarriba en el siguiente espacio del indicador solar. Dale la vuelta a la loseta del sol previa y coloca sobre ella 1 materia prima de la reserva igual que la que tuviera en el anverso (*algunos efectos del juego hacen referencia a materias primas del sol previas, por lo tanto es útil tener un recordatorio*).



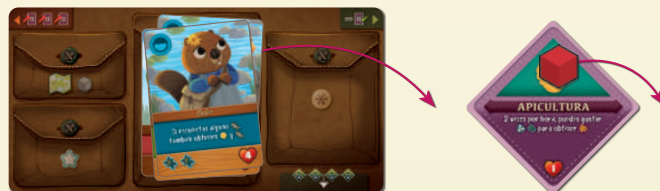
2. RENUEVA LAS MUESTRAS DE CARTAS

Retira la carta más alejada del mazo de las muestras de **aportaciones**, de **amigos** y de **parches**. A continuación, completa cada muestra.



3. REFRESCA A TUS AMIGOS Y TUS PARCHES

Coloca en tu mano a todos los **amigos cansados** de tu mochila y así estarán **frescos** y disponibles para la siguiente hora. Si hay cubos en tus parches, retíralos.



4. COMPRUEBA QUIÉN ESTÁ DISTRAÍDO

Cada jugador dice en alto cuánto amigos tiene en su mano (*incluido el amigo inicial*).

A continuación, todos los jugadores, **excepto** los que tengan el **mayor** número de amigos, deben robar cartas de **distracción** del mazo hasta que **todos** tengan el mismo número de cartas en la mano.

5. PASA LA ORUGA

Entrégale la oruga al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, que pasará a ser el nuevo madrugador. ¡Comienza una nueva hora!



Ejemplo del paso 4: Tú (el jugador rojo) tienes 4 amigos en la mano (incluido tu amigo inicial). El jugador morado tiene 3 y el amarillo solo 2. El jugador morado debe robar 1 carta de distracción y el amarillo 2. Ahora todos los jugadores tienen el mismo número de cartas para comenzar la siguiente hora.

PUNTUACIÓN FINAL

Coloca en la pila de descarte las aportaciones **incompletas** que tengas. Dale la vuelta a tu mochila para mostrar un marcador que puedes usar para calcular tu puntuación colocando tu animalito sobre él (cada vez que llegues al final del marcador, coloca 1 cubo en el espacio de +50 y sigue avanzando tu animalito desde el principio). Se obtienen puntos por las **aportaciones**, los **amigos**, los **parches**, las **fichas que sobran** y los **festejos**, como se describe a continuación:

APORTACIONES

Cada una muestra los puntos que suma. Muchas también describen algún tipo de **puntuación extra**.

- Si una aportación indica que obtienes puntos extra si «también tienes» algo, tener 1 de eso sirve para **cumplir** el requisito de varias aportaciones. Por ejemplo, si tienes 2 **Panderetas** (y cada una te concede puntos extra por tener también 1 **Violín**) y tienes 1 **Violín**, tener ese único **Violín** cumple el requisito de las 2 **Panderetas**.
- Algunas aportaciones te permiten **guardar** recursos en la carta para lograr puntos extra. Puedes reorganizar los recursos de tu mochila y esas aportaciones para asegurarte la máxima puntuación. Pero cada recurso solo sirve para la puntuación de 1 carta. Los recursos que se guardan en las aportaciones **no** se consideran «recursos sobrantes» para el cálculo de la puntuación que se explica más adelante.

AMIGOS

Cada amigo (excepto el inicial) muestra los puntos que suma.

PARCHES

Cada uno muestra los puntos que suma. Algunos también describen algún tipo de puntuación extra.

FICHAS SOBRANTES

La miel, los mapas y los lotes de 3 recursos (*materias primas y curiosidades*) suman 1 punto cada uno (los lotes pueden incluir cualquier combinación de recursos). Ignora las demás fichas (que no puedan formar lotes ni sean miel ni mapas).



FESTEJOS

Calcula cada festejo por separado. Para cada festejo:

- El jugador (o los jugadores empatados) con **más** cubos en el festejo obtienen 1 punto por cada uno de sus cubos +4.
- El siguiente jugador (o los siguientes jugadores empatados) con **más** cubos en el festejo obtienen 1 punto por cada uno de sus cubos +2.
- Cualquier otro jugador con cubos en ese festejo obtiene 1 punto por cada uno de sus cubos.
- Los cubos que no pertenecen a ningún jugador y que bloquean las filas **no** cuentan a efectos de puntuación.

Recordatorios de puntos

Espacio de +50



Tu **Bote de Bichos** te concede 5 más 4 por los 2 grupos de bicho y hierba que has guardado ahí. Tus 2 **Panderetas** te conceden cada una 4 más 2 porque también tienes 1 **Violín**. El propio **Violín** te concede 7.



Tus **amigos** te conceden un total de 10.

Tus **parches** te conceden 3, como indican, y tu parche de **Seguridad en el Agua** te concede 6 extra por tus 3 amigos que se desplazan por el agua.

Tus **fichas sobrantes** te conceden un total de 5:



Por último, se puntúan los **festejos**. En la **Verbena**, tú (el jugador rojo) y el jugador amarillo sois los que más cubos, tenéis con 3 cada uno, así que ambos obtenéis 7 (y el jugador azul obtiene 4 por ser el siguiente que más tiene con 2 cubos).

En los otros 2 festejos (que no se muestran), obtienes 4 por ser el siguiente jugador con más cubos en el festejo (2 cubos) y 1 por tener el cubo en el festejo que queda.

Tu puntuación final es 60. ¿Eres el animalito que más alegría ha aportado este año al festival de primavera?



MODO SOLITARIO

EL GANADOR

Cuando hayáis calculado la puntuación final de cada jugador, el jugador con más puntos (*el que más alegría ha aportado este año al festival*) es el ganador.

En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan y es **una victoria aún más dulce** que ganar en solitario.

Maple Valley es muy fácil de jugar en solitario, sin que apenas se modifiquen las reglas.

- No prepares los **festejos**, puesto que no se incluyen en el modo solitario. Es decir, cuando creas aportaciones, no tienes que contribuir a ningún festejo. Ignora los efectos del juego que hacen referencia a contribuir a un festejo.
- Al final de la ronda, en el paso de **Comprueba quién está distraído**, roba 1 distracción si no has hecho al menos 1 amigo en la ronda.

Juega la partida de la manera habitual y luego compara tus resultados finales con las 4 preguntas de más abajo. Cada respuesta te dará una palabra. Une las cuatro palabras y descubre qué título has logrado. Por ejemplo, podrías terminar como *Excursionista Divinamente Entusiasta de los Rápidos*.

1. ¿Cuántos parches has conseguido?

0-1: *Excursionista*

2: *Explorador*

3: *Viajero*

4: *Guardabosques*

2. ¿De qué tipo de aportación has creado más cantidad?

Si hay un empate, escoge el que quieras de los tipos empatados.



Decoración: *Creativamente*



Entretenimiento: *Divinamente*



Comida: *Efusivamente*



Regalo: *Generosamente*

3. ¿Cuál ha sido tu puntuación final?

0-25: *Aletargado*

26-50: *Despreocupado*

51-75: *Entusiasta*

76-100: *Exuberante*

101-125: *Festivo*

126 o más: *Espectacular*

4. ¿Qué forma de desplazarse predomina entre tus amigos?

Si hay un empate entre 2, escoge la que quieras de las opciones empatadas.



: *del Bosque*



: *de los Rápidos*



: *de las Colinas Onduladas*



: *de Maple Valley*



GUÍA RÁPIDA DE MAPLE VALLEY

TODO EL JUEGO EXPLICADO
EN UNA SOLA PÁGINA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca el **tablero** sobre la mesa con 2 **puntos de intercambio** y 3 **festejos**. Crea el mazo de **distracciones** y 3 muestras de 4 cartas cada una con las **aportaciones**, los **parches** y los **amigos** (coloca sus respectivos mazos a un lado). Distribuye al azar las **zonas de curiosidades**. Distribuye al azar las **fichas de arboleda** en los espacios correspondientes del tablero (*de manera que ninguna Arboleda tenga 2 materias primas iguales*). Baraja las **losetas del sol**, dale la vuelta a la primera y colócala en el indicador solar. Crea una reserva con pilas de **materias primas**, **curiosidades** y **mapas**.

Elige a 1 madrugador y entrégale la oruga. Cada jugador toma la **mochila**, los **cubos** y el **amigo inicial** de su color y coloca su **animalito** en la **Aldea**. Cada jugador toma 1 **mapa**, 1 **curiosidad de cada tipo** y 1 **amigo** al azar del mazo. Cada jugador roba 3 **aportaciones**, coloca 2 junto a su mochila y descarta 1.

EN TU TURNO (jugad en el sentido de las agujas del reloj empezando por el madrugador hasta que todos pasen).

PASO 1: JUEGA 1 CARTA

Juega 1 amigo y colócalo en tu mochila o juega 1 distracción (*consulta Turnos de distracción más abajo*) y devuélvela al mazo.

PASO 2: DESPLÁZATE

Avanza por los senderos usando la manera de desplazarse de tu amigo (y los mapas, antes y/o después).

PASO 3: ACTIVA TU LOCALIZACIÓN

Resuelve el efecto de tu localización (*consulta Las localizaciones en el recuadro de la derecha*).

PASO 4: CREA APORTACIONES

Gasta tus recursos para crear aportaciones y contribuir a los festejos.

FESTEJOS

Si colocas un cubo en el último espacio disponible de un festejo, se activa su efecto.

HABILIDADES DE LOS AMIGOS Y PARCHES

Utilízalos en tu turno según indiquen las propias cartas de unos y otros.

TURNOS DE DISTRACCIÓN

Sáltate los pasos 2 y 3. Obtienes los recursos que indique la distracción.

FINAL DE LA RONDA (a menos que sea la última ronda, en cuyo caso pasas a la Puntuación final).

1. Avanza el **indicador solar**.
2. Renueva las muestras de **aportaciones**, de **parches** y de **amigos**.
3. Cada jugador **reúne a sus amigos cansados** y **retira los cubos de sus parches**.
4. Los jugadores con menos amigos roban **distracciones** hasta tener el mismo número de cartas que el que más tenga.
5. Pasa la **oruga** al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Luego comienza la siguiente ronda.

PUNTUACIÓN FINAL (Sumas ♥ por...)

1. Tus **aportaciones**, según indique la carta, más sus puntos extra.
2. Tus **amigos**, según indique la carta.
3. Tus **parches**, según indique la carta, más sus puntos extra.
4. Tus **fichas sobrantes**: ♥ los **mapas**, la **miel** y los **lotes de 3 recursos**.
5. El número de cubos que haya en cada **festejo**: *El que más tiene* suma ♥ + ♥ por cubo. *El segundo que más tiene* suma ♥ + ♥ por cubo. *Los demás* suman ♥ por cubo.

LAS LOCALIZACIONES

LAS ARBOLEDAS

Recolecta materias primas: 2 del mismo tipo o 1 de cada. +1 materia prima del sol, si corresponde.

LA ALDEA

Gasta curiosidades para elegir 1 nuevo amigo.

LA TORRE DE VIGILANCIA

Obtienes 2 mapas y eliges 1 aportación.

EL CLUB

Roba 1 aportación, coloca 1 cubo en cualquier espacio de festejo vacío y elige 1 parche.

LA CABAÑA

Obtienes 2 aportaciones: 1 que robas y 1 que eliges de la muestra.

PUNTOS DE INTERCAMBIO

Intercambia artículos y usa el efecto del punto de intercambio.

LOS ACANTILADOS

Obtienes 3 materias primas del sol. Luego teletransportate a la Aldea y actívala.

CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

AUTORA
ROBERTA TAYLOR

DISEÑO GRÁFICO Y REGLAMENTO
JOSHUA CAPPEL

DIRECCIÓN DEL PROYECTO
HELAINA CAPPEL

TRADUCCIÓN ESPAÑOL
HI-FI WORDS

ILUSTRACIONES
SHAWNA JC TENNEY

DIRECTOR DE COMUNICACIÓN
SEAN JACQUEMAIN

DESARROLLO
KTBG

MAQUETACIÓN ESPAÑOL
Gen X Games Studio

Nombre/idea de la imagen de los parches: *Observación de Nubes* de Laura Chew/Alyssa Andreas, *Piedras Salitrinas* de Jen Lazenby/Gabriel Lamer, *Cocina en la Hoguera* de Jamie Daggers/Suzanne Brownbill, *Talla* de Todd Corson/Anabiyeni, *Búsqueda de Fósiles* de Ethan Hyatt/Anabiyeni.

Agradecimientos de Roberta: Gracias a mi familia, especialmente a Craig, que han probado tantas versiones de este juego. Además, muchísimas gracias al equipo de KTBG por creer en mí y por acoger mis ideas y hacer que brillen con luz propia. ♥

KTGB quisiera dar las gracias a... Nuestras maravillosas familias, por seguirnos la corriente. Shawna JC Tenney, por dedicarnos horas a hacer este sueño realidad. La increíble Roberta Taylor, cuyo diseño, desarrollo y amistad valoramos muchísimo. John Mietling, por seguirnos ayudándonos con su talento audiovisual. Noah, de Game Trayz, por los increíbles insertos. Dwayne Shearill (*BlackBoardGaming*) por sus continuas demostraciones en YAU. Mika Starla y Grant (*Our Family Plays Games*), Derek y Lizzy (*Board Game Spotlight*), Aaron (*Game Enthus*), Iliya y Tilor (*Kovray*), Marti y Suzanne (*Saturday Solos*), Katia (*Board Game Art Creations*), Monique y Naveen (*Before You Play*), Alison y Daniel (*Play the Game*), Krissy (*2 Sheep 1 Wheat*) y Amanda Panda, por jugar este juego tanto como nosotros. Y, por supuesto, gracias a los maravillosos mecenas de Kickstarter por su apoyo y entusiasmo; ya que sin ellos esto no habría sido posible.

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

Publicado por KTBG y Gen X Games
www.kidstablebg.com
www.genxgames.es
©2023 Todos los derechos reservados

