

CREATURE COMFORTS

MAPLE VALLEY

DI ROBERTA TAYLOR
ILLUSTRAZIONI DI SHAWNA JO TENNEY



ARRIVA LA PRIMAVERA A MAPLE VALLEY

Sono i primi giorni di primavera e gli animaletti del villaggio di Maple Valley stanno preparandosi per l'annuale Sagra Primaveraile! Mentre gli adulti preparano il villaggio, i cuccioli del posto hanno l'incarico di setacciare la foresta alla ricerca degli ingredienti necessari a mettere a punto una sfavillante varietà di preparativi per la Sagra. Create la vostra compagnia di talentuosi Amici e battete le piste di Maple Valley per portare a termine un'astuta combinazione di preparativi ben assortiti così da assicurarvi che per ciascuna Festa tutto sia pronto entro lo scoccare del tramonto.

PORTATE TANTA GIOIA PER VINCERE

Il vostro compito è essere i cuccioli che recano più gioia alla sagra. Farete punti principalmente completando i **Preparativi**, specialmente quelli che si combinano bene con le attività divertenti o che danno punti bonus.

Porterete ciascun Preparativo completato ad una delle **Feste** e più ne porterete alla stessa Festa, più punti farete. Otterrete punti anche riunendo una numerosa compagnia di **Amici**, collezionando **Distintivi** per le nuove abilità acquisite e con la vostra pila di **risorse** avanzate. Ci sono molti modi per rendere speciale la Sagra!



Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

COMPONENTI

1 TABELLONE



7 TESSERE SOLE

Mostrano quale Bene è l'attuale Bene Solare, ovvero quello al momento più abbondante.



5 PLANCE GIOCATORE "ZAINO"

Organizzate tutta la vostra roba all'interno o vicino al vostro Zaino. Fino a tre Preparativi che state allestendo (ancora non completati) vanno sulla sinistra. Tutti i Preparativi che avete messo a punto (già completati) vanno sulla destra. I Distintivi vanno sotto alla vostra plancia. Sul retro è presente un tracciato segnapunti.



72 CARTE PREPARATIVO

Spendere risorse per portare a termine un Preparativo per una delle Feste costituisce la vostra principale fonte di punti.



7 CARTE FESTA

Fate buon uso dei vostri Preparativi per approntare le Feste serali!



6 CARTE AVAMPOSTO

Luoghi di interesse che variano da partita a partita.



40 CARTE DISTINTIVO

Distintivi collezionabili che indicano le vostre abilità naturali!



36 CARTE AMICO

Farsi degli Amici offrendo delle Curiosità è il modo migliore per muoversi su differenti sentieri e beneficiare delle loro abilità speciali!



5 CARTE AMICO INIZIALE

Questi siete "voi". Il vostro Amico Iniziale conta come una carta Amico per tutti gli effetti di gioco a meno che un effetto non dica altrimenti.



5 PEDINE ANIMALETTO



50 CUBETTI GIOCATORE

10 per giocatore.



1 VERME

Il segnalino primo giocatore.



12 CARTE PASSEGGIATA

Passeggiare vi porterà a trovare risorse nei boschi.



20 TESSERE MAPPA

Usatele per percorrere sentieri inaccessibili ai vostri Amici.



13 SEGNALINI BOSCHETTO

Questi segnalini mostrano Beni sul davanti e determinano cosa può essere raccolto in ciascun Boschetto. Possono avere 4 retri:



6 SEGNALINI CURIOSITÀ

Mostrano Curiosità sul davanti e determinano in quali Curiosità ci si può imbattere. Possono avere 2 retri:



126 SEGNALINI BENE

Queste sette risorse sono chiamate Beni. Le Curiosità (vedete sotto) non sono Beni. Ogni volta che trovate un'icona significa: "un bene qualsiasi".



54 SEGNALINI CURIOSITÀ

Queste 3 risorse sono chiamate Curiosità. Le Curiosità non sono Beni (vedete sopra). Ogni volta che trovate un'icona significa: "una Curiosità qualsiasi".



12 BASI MOLTIPLICATRICI

Se esaurite le risorse nella riserva, usate queste basi per rifornirvi di risorse. Una base con sopra una risorsa conta per 3 o 5 risorse di quel tipo, a seconda del lato della base che usate.



PREPARAZIONE AREA COMUNE

1 Piazzate il **Tabellone** al centro.

2 Mescolate le **carte Avamposto**. Piazzatene una casuale su ogni **spazio Avamposto**, riponendo le altre nella scatola.

3 Mescolate le **carte Festa**. Piazzatene 3 casuali sopra il Tabellone e riponete le altre nella scatola. Usate i cubetti giocatore dei colori inutilizzati per coprire le righe degli spazi Preparativi che hanno un numero maggiore del numero dei giocatori al tavolo (non li userete in questa partita).

4 Mescolate le carte **Preparativo**, **Distintivo** e **Amico** separatamente. Per ogni tipologia, predisponete il mazzo e una vetrina di 4 carte scoperte, come mostrato. Lasciate spazio per le 3 pile degli scarti accanto a ciascun mazzo.

• Se una vetrina presenta due carte uguali, scartate una delle due e rimpiazzatela finché non avrete quattro carte uniche in ciascuna vetrina.

5 Mescolate le **carte Passeggiata** e ponete il relativo mazzo vicino al mazzo Amici.

6 Mescolate i 6 **segnalini Curiosità bianchi e neri** e collocate ciascuno, coperto, su uno spazio Curiosità del rispettivo colore. Poi rivelateli.

7 Mescolate i **segnalini Boschetto** coperti. Piazzate i segnalini **Faggio**, **Acero** e **Quercia** casualmente sui rispettivi spazi Boschetto. Poi rivelateli. Quindi collocate i segnalini **generali** casualmente sugli spazi rimanenti: uno di essi avanzerà. A uno a uno rivelate i segnalini generali estratti. Se vi ritrovate con due Beni identici nello stesso Boschetto, scambiate uno dei due con il segnalino generale avanzato. Quando avrete finito, ogni Boschetto avrà due differenti Beni e ci sarà sempre un segnalino avanzato, che dovrete riporre nella scatola.

8 Mescolate le **tessere Sole** e disponetele coperte in una pila accanto al Tabellone. Pescate 1 tessera Sole dalla pila e piazzatela scoperta nel 1° spazio (quello più a sinistra) del tracciato Solare. Il Bene visibile sulla tessera in questo momento è il **Bene Solare**.

9 Create delle scorte per tutti e 7 i **Beni**, tutte e 3 le **Curiosità** e le **Mappe**.



Ricordatevi di usare le sole righe per il vostro numero di giocatori. Ogni riga ha un numero assegnato. Usate i segnalini dei colori inutilizzati per coprire tutti gli spazi nelle righe con assegnato un numero maggiore del numero dei giocatori al tavolo. Ad esempio, in una partita a 4 giocatori, dovrete coprire solo i 5. Servirà a ricordarvi che quegli spazi non sono disponibili.



PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

1 Sorteggiare il giocatore più **Mattiniero** (primo giocatore) e dategli il **Verme**. Poi ogni giocatore esegui i seguenti passi:

2 Scegliere il proprio colore e prendere lo **Zaino**, la **pedina animaletto**, i **cubetti giocatore** e l'**Amico Iniziale** del colore scelto. Poi piazza i cubetti nello Zaino e il suo animaletto nel **Villaggio**.

3 Si rifornisce di 1 **Mappa** e di una **Curiosità per tipo** (**Insetto**, **Ciottolo** e **Fiore**) dalla riserva. Dispone ogni cosa nell'apposita tasca dello Zaino.

4 Pesca un **Amico** dal mazzo e lo aggiunge alla mano assieme al proprio Amico Iniziale.

5 Pesca 3 carte **Preparativo** dal mazzo. Ne sceglie 2 da tenere e scarta la terza nella pila degli scarti dei Preparativi, accanto al mazzo. Colloca le due che ha deciso di tenere, scoperte, a sinistra del suo Zaino. Questi sono i Preparativi che sono attualmente in **allestimento**.

Quando tutti hanno fatto è ora di iniziare la partita!



Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

FLUSSO DI GIOCO

La partita è divisa in **cinque round** chiamati *ore*. A partire dal Mattiniero, i giocatori si alternano a giocare in senso orario attorno al tavolo; chi è di mano gioca una carta Amico (o *Passeggiata*) dalla mano per iniziare il proprio turno. Se non avete carte in mano all'inizio del vostro turno, siete costretti a **passare**. I turni continuano finché tutti i giocatori non hanno passato, poi il round si conclude.

ALCUNE REGOLE GENERALI

- Ogni volta che **raccolgiete** o **guadagnate** qualcosa, la prendete dalla riserva e la stivate nel vostro Zaino. Ogni volta che **spendete** o **pagate** qualcosa, la prendete dallo Zaino e la fate tornare nella riserva.
- Un Amico **non giocato** che si trova nella vostra mano è **Riposato**. Un Amico **già giocato** (gli Amici vengono giocati nel vostro Zaino) è **Stanco**. Non temete... all'inizio di ogni ora, tutti i vostri Amici Stanchi torneranno nella vostra mano, nuovamente Riposati!
- Qualsiasi vetrina è ripristinata **immediatamente** dopo che una carta è stata presa da essa (per qualsiasi ragione). Per **ripristinare** una vetrina fate scorrere le carte rimaste nella vetrina negli spazi più lontani dal mazzo e poi aggiungete nuove carte dal mazzo negli spazi vuoti **più vicini** ad esso. Se una vetrina si ritrova con due carte identiche, scartate una delle due e pescate una carta sostitutiva finché tutte e quattro le carte in ciascuna vetrina non sono uniche. Le carte scartate di ogni tipologia finiscono nella rispettiva pila degli scarti dedicata; se un mazzo si esaurisce, rimescolate i suoi scarti per creare un nuovo mazzo.

NEL VOSTRO TURNO

PASSO 1: GIOCATE UNA CARTA • Di solito un Amico (talvolta una Passeggiata e in tal caso saltate i Passi 2 e 3).

PASSO 2: VIAGGIATE • Spostatevi lungo i sentieri in accordo con la tipologia del vostro Amico o grazie alle Mappe.

PASSO 3: ATTIVATE IL LUOGO • Eseguite l'effetto del luogo raggiunto!

PASSO 4: CONTRIBUITE ALLE FESTE • Spendete risorse per mettere a punto Preparativi e contribuite alle Feste.



PASSO 1: GIOCATE UNA CARTA

Giocate un **Amico** dalla mano e collocatelo, scoperto, nella tasca **Amici Stanchi** del vostro Zaino. La carta che giocate determinerà quale tipo di sentiero potrete percorrere in questo turno e può permettervi di beneficiare dell'Abilità Speciale dell'Amico.

In alternativa potete giocare una carta **Passeggiata**, se ne avete una. In un **Turno Passeggiata** saltate i Passi 2 e 3 dei turni ordinari. Ciò è spiegato in dettaglio nel paragrafo **Turni Passeggiata** a pagina 12.



Ad esempio, potreste giocare questa carta **Scoiattolino Striato** e riporla nella tasca **Amici Stanchi** del vostro Zaino.

PASSO 2: VIAGGIATE

La vostra carta Amico mostra un tipo di sentiero: **Fluviale**, **Roccioso** o **Boschivo**. Il vostro Amico Iniziale mostra **tutti e 3** i tipi di sentiero e dovrete selezionarne **uno** dei tre quando lo giocate.

Siete **obbligati** a spostarvi dal vostro luogo iniziale e **dovete** farlo usando il tipo di sentiero del vostro Amico. Muovete di luogo in luogo, spostandovi attraverso un numero qualsiasi di sentieri, purché tutti del **tipo corrispondente**.



MAPPE

Prima e/o dopo aver sfruttato il tipo di sentiero del vostro Amico, potete spendere delle Mappe per del movimento extra. Ogni Mappa spesa vi permette di muovervi di un **singolo** sentiero di un tipo **qualsiasi**. Badate però che il movimento sul tipo di sentiero dell'Amico non può essere **inframmezzato** dal movimento tramite Mappe.

1. **Prima** potete spendere un qualsiasi numero di Mappe.
2. Poi **dovete** viaggiare sul tipo di sentiero dell'Amico.
3. Infine potete spendere un qualsiasi numero di Mappe.



CURIOSITÀ SUL TERRENO

Ogni volta che viaggiate lungo un percorso con un **sito Curiosità**, ottenete il corrispondente segnalino Curiosità (dalla riserva).

TORNARE SUI PROPRI PASSI & COMPAGNIA

Non potete attraversare lo stesso percorso più di una volta nello stesso round. Potete però tornare nello stesso luogo da cui siete partiti, purché abbiate percorso un **circolo** senza ripercorrere lo stesso luogo. Più pedine possono stare nel medesimo luogo, ma solo di una specie.



Esempio: vi trovate al Villaggio. Dato che avete giocato la vostra carta **Scoiattolino Striato**, in questo turno vi muoverete lungo i sentieri **Boschivi**. Potete viaggiare fino al **Punto d'Osservazione** e fermarvi lì o continuare oltre e raggiungere il vicino **Boschetto**.

Optate per il **Boschetto** e decidete di muovere la vostra pedina lungo i due sentieri **Boschivi**. Dato che oltrepassate uno spazio **Curiosità**, ottenete un **Fiore** dalla riserva!



Se aveste una Mappa, potreste usarla per viaggiare lungo uno qualsiasi dei sentieri che lasciano il **Boschetto** (eccetto quello che avete percorso per entrarvi). Ad esempio potreste viaggiare lungo il sentiero **Fluviale** fino al **Boschetto** successivo e ottenere l'**Insetto** lungo quel percorso!

Nota: potevate usare la Mappa anche prima del movimento sui sentieri **Boschivi** fornito dal vostro **Scoiattolino Striato**.



PASSO 3: ATTIVATE IL LUOGO

Quando avrete completato **tutti** i movimenti del vostro turno, potrete attivare il luogo che la vostra pedina occupa. Nel vostro turno, potrete (*solitamente*) attivare un singolo luogo, per beneficiare del suo effetto:

BOSCHETTI

Ci sono tre tipi di Boschetto: Aceri (*rossi*), Querce (*arancioni*), e Faggi (*gialli*). Il tipo di Boschetto è importante solo durante la preparazione e potete ignorarlo in partita.

Quando siete in un Boschetto potete *rifornirvi* di Beni. I due segnalini di ciascun Boschetto determinano i due tipi di Bene che possono esservi trovati in questa partita. Quando vi rifornite, potete raccogliere **un Bene per ciascuno dei tipi**, oppure **due Beni di un solo tipo**.



Se quando vi rifornite raccogliete almeno un Bene che corrisponde al Bene Solare, raccogliete un Bene aggiuntivo di quel tipo.

Esempio: in questo Boschetto potete rifornirvi di 2 Argilla o 2 Bacche o 1 di ognuno.

Se vi rifornite di almeno un'Argilla mentre essa è il Bene Solare, ne riceverete una extra.



IL VILLAGGIO

Qui potete *farvi un Amico* spendendo **Curiosità**. Ogni Amico nella vetrina mostra quali Curiosità dovreste spendere per farvelo amico.

Spendete le Curiosità indicate, poi piazzate il nuovo Amico nella tasca **Amici Stanchi** dello Zaino (*non nella mano*). Piazzate il nuovo Amico *sotto* tutte le altre carte già presenti, in modo che in cima restino visibili eventuali carte precedentemente giocate. Ripristinate la vetrina immediatamente.



Esempio: potreste farvi Amico questo Topino Muschiato dalla vetrina spendendo due Ciottoli.

IL PUNTO DI OSSERVAZIONE

Ottenete due Mappe e un Preparativo a vostra scelta dalla vetrina. Ripristinate la vetrina immediatamente.



IL CIRCOLO

Risolvete **tutti** questi effetti, nell'ordine che preferite:

- Pescate un Preparativo dal mazzo.
- Aggiungete uno dei vostri cubetti giocatore ad un qualsiasi spazio Preparativo su una Festa a vostra scelta (*vedete le Feste a pagina 10 per maggiori dettagli*).
- Prendete un Distintivo a vostra scelta dalla vetrina (*vedete i Distintivi a pagina 11 per maggiori dettagli*). Ripristinate la vetrina immediatamente.



LA TANA

Pescate un Preparativo dal mazzo e prendete un Preparativo a vostra scelta dalla vetrina. Ripristinate la vetrina immediatamente.



GLI AVAMPOSTI

Vi saranno sempre due Avamposti, ma la loro natura varia da partita a partita, pur funzionando tutti in modo simile. Attivateli eseguendo i seguenti due passi in questo ordine:

- 1 Potete usare il *negozio* locale. Ogni avamposto mostra un certo numero di baratti a vostra disposizione. Potete eseguire un qualsiasi numero dei baratti disponibili, nell'ordine che preferite; ciascun baratto può essere eseguito un qualsiasi numero di volte a meno che non sia indicato un limite massimo di volte per turno.

- Per barattare, spendete quanto indicato sopra la freccia e ottenete quanto indicato sotto. Scartate eventuali carte spese nelle rispettive pile degli scarti.



Questa scritta sul baratto indica che potete eseguirlo **un massimo** di due volte per turno.

- 2 Potete usare l'effetto dell'Avamposto. Seguite le istruzioni dell'Avamposto per beneficiare del suo effetto unico.



Ad esempio, al Carrozone dei Libri, per prima cosa potete fare i seguenti baratti, in qualsiasi ordine:

- Scartare un Preparativo per 2 Curiosità (quante volte volete).
- Spendere un'Argilla o un'Erba per ottenere un Bene Solare presente o del passato (fino a 2 volte).
- Spendere un Bene per ottenere una Mappa (fino a 2 volte).

Poi potete spendere fino a tre Curiosità al fine di pescare altrettanti Distintivi dal mazzo, guardarli e tenerne uno.

LA SCOGLIERA

Ottenete tre Beni Solari, poi **precipitatevi** al Villaggio. Potete quindi attivare il Villaggio come si avete viaggiato con un normale movimento.

- Raccogliere questi Beni Solari **non** conta come rifornimento.



Precipitarsi significa muovere la vostra pedina direttamente da un luogo a un altro. Precipitarsi **non** comporta il viaggiare lungo i sentieri.



Ad esempio, se il Bene Solare attuale è il Miele, ottenete 3 Miele e poi vi precipitate al Villaggio.

PASSO 4: CONTRIBUITE ALLE FESTE

Se avete le risorse giuste per mettere a punto qualcuno dei vostri Preparativi non ancora completati, potete spendere tali risorse per farlo ora. Per mettere a punto un Preparativo:

- 1 Spendete le risorse indicate.
- 2 Spostate il Preparativo dalla zona *In allestimento* a sinistra dello Zaino alla zona *Messi a punto* alla sua destra.
- 3 La **categoria** di ogni Preparativo è indicata nell'angolo in alto a sinistra. Se sulle **Feste** vi sono spazi Preparativi vuoti di **quella categoria**, sceglietene uno e **contribuite alla Festa** piazzando uno dei vostri cubetti su di esso.

FESTE

Quando contribuite ad una Festa, il vostro cubetto deve essere collocato in uno spazio Preparativo vuoto della categoria corrispondente. Se non ci sono spazi di quella categoria su nessuna Festa, non piazzate alcun cubetto.

Il punteggio di ogni Festa è calcolato separatamente alla fine della partita, ricompensando i giocatori con il maggior numero di cubetti su di essa. *Tenetelo a mente nel piazzarvi!*

Se vi piazzate **nell'ultimo spazio vuoto** di una Festa, il suo **evento** è immediatamente risolto! Gli eventi di solito forniscono qualche sorta di beneficio a tutti i giocatori, con un premio per il **Completatore** (il giocatore che ha piazzato il cubetto finale) che riceve un beneficio extra. Per risolvere l'evento, seguite le istruzioni della carta Festa.

PUNTI BONUS DEI PREPARATIVI

Alcuni Preparativi si combinano bene con altri Preparativi; cercate di mettere a punto Preparativi che si combinano per arricchire la festa con attività divertenti!

Alcuni Preparativi vi forniranno punti bonus alla fine della partita per particolari risorse depositate lì. Durante la partita potete spostare risorse fra il vostro Zaino e queste carte del tutto liberamente; le risorse **non** sono vincolate a una carta specifica fino a un attimo prima del punteggio finale.

LIMITE MASSIMO DI TRE PREPARATIVI

Se avete **più di tre** Preparativi nella zona *In Allestimento* alla fine del vostro turno, dovete scartarne fino ad arrivare a tre. *Nota: potete averne più di tre durante il turno.*



Avete la Ghianda, il Legno di Betulla e l'Insetto necessari a completare il Tamburello. Spendete le risorse e spostate la carta dalla zona *In allestimento* alla zona *Messa a punto* del vostro Zaino.

L'icona del Tamburello vi ricorda che appartiene alla categoria *Svago*. Decidete di piazzare il cubetto sulla Festa *Quadriglia*... il che vi porta in testa per la maggioranza!



Se questo fosse stato l'ultimo cubetto della Festa, sarebbe stato risolto l'evento della *Quadriglia*... ma ci sono ancora due spazi vuoti. Forse in futuro!



Esempio: il vostro Tamburello vi fornirà punti bonus se "formate una banda" portando anche un Violino. Avete anche un Barattolo di Insetti, che vi fornirà punti per ogni set di Insetti e Erbe che vi depositate sopra.

DISTINTIVI

Ogni Distintivo riporta il suo effetto. Alcuni effetti intervengono sul punteggio finale, altri forniscono benefici permanenti e altri ancora possono essere attivati un certo numero di volte per ora.

- Quando attivate un Distintivo che ha un numero limitato di usi, mettetevi sopra uno dei vostri cubetti come promemoria temporaneo. I cubetti saranno rimossi dai vostri Distintivi al termine di ciascuna ora.
- I Distintivi che vi permettono di **viaggiare** funzionano come le Mappe: potete usarli solo **prima** o **dopo** aver sfruttato il viaggio sui sentieri del vostro Amico.
- Posizionate i vostri Distintivi sotto il vostro Zaino. Potete appuntarvi al petto (al massimo) quattro Distintivi. Se ottenete il quinto, dovete scartare uno dei vostri Distintivi precedenti.
- **Non** potete avere due Distintivi uguali. Se un effetto vi fa ottenere un Distintivo che è un duplicato di uno già in vostro possesso, scartate il duplicato e pescate un nuovo Distintivo dal mazzo.



Esempio: Apicoltore dice che potete spendere fino a due volte per ora un Fiore e un Insetto per avere un Miele.

Quando attivate questo effetto, spendete le Curiosità richieste, ottenete il Miele e collocate un cubetto sopra il Distintivo ad indicare che lo avete usato una volta. Se usate il Distintivo una seconda volta, piazzatevi un secondo cubetto, che è il massimo uso per questo Distintivo in un'ora.

ABILITÀ DEGLI AMICI

Ogni Amico riporta un'abilità e indica quando può essere utilizzata durante il turno in cui l'Amico è stato giocato.

- Molte abilità degli Amici si attivano solo se risolvete una specifica azione nel vostro turno: *cercate di giocare gli Amici nel momento in cui ottenete il massimo beneficio dalle loro abilità uniche!*
- Se un Amico non specifica il momento in cui la sua abilità può essere usata, allora può essere usata in qualsiasi momento del turno.



Nel vostro turno scegliete di rifornirvi, raccogliendo un'Argilla e una Bacca. Dato che avete giocato uno Scoiattolino Striato, la sua abilità vi permette di raccogliere una Ghianda extra.



C'è un promemoria sul vostro Zaino che vi ricorda che potete avere solo tre Preparativi in Allestimento alla fine del turno.

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com



Un turno *Passeggiata* è quando giocate una carta *Passeggiata* invece di un Amico per iniziare il vostro turno. I turni *Passeggiata* sono molto semplici:

Ottenete le due risorse mostrate sulla carta (cioè **non** conta come un rifornimento). Poi scartate la carta *Passeggiata* direttamente in **fondo** al mazzo *Passeggiata* (il mazzo *Passeggiata* non ha una pila degli scarti).

Potete poi **mettere a punto** dei *Preparativi*, come in un turno ordinario. Questo è tutto: **non** potete viaggiare né attivare alcun luogo.



Esempio: se giocate questa carta *Passeggiata*, raccogliete una Ghianda e un Fiore. Potrete poi mettere a punto un qualsiasi numero di *Preparativi*, come al solito, e infine il vostro turno terminerà.



COSA SONO QUESTE ICONE?

Avrete notato che un certo numero di icone compaiono ovunque. Ecco un pratico glossario che le elenca tutte:



Un Bene qualsiasi



Una Curiosità qualsiasi



Una Risorsa qualsiasi



Due Beni uguali



Due Curiosità differenti



Tre punti



L'attuale Bene Solare



Qualsiasi Bene Solare del passato



Qualsiasi Bene Solare attuale o del passato



Un Preparativo



Un Amico



Un Distintivo



Una Passeggiata



Un Preparativo dalla vetrina



Un Amico dalla vetrina



Un Distintivo dalla vetrina



Precipitati dal tuo luogo attuale al luogo indicato



Un cubetto giocatore



Aggiungete un cubetto a qualsiasi spazio Festa



Aggiungete un cubetto a uno spazio Cibo su una Festa



Se la **quinta ora** si è appena conclusa (il Sole è sullo spazio più a destra del Tracciato Solare), siete al tramonto e la partita è terminata; procedete al calcolo del **Punteggio Finale**. Altrimenti, finite l'ora applicando i seguenti passi in questo ordine:

1. AVANZATE IL SOLE

Pescate una nuova **tessera Sole** dalla pila e piazzatela, scoperta, sullo spazio successivo del tracciato Solare. Girate la tessera Sole dell'ora precedente e piazzate un Bene preso dalla riserva coincidente con il Bene che era raffigurato sul davanti (alcuni effetti si riferiscono ai Beni Solari Passati, per cui è bene avere un promemoria su quali siano).



2. RINNOVATE LE VETRINE

Sulle vetrine dei *Preparativi*, degli *Amici* e dei *Distintivi*, scartate la carta più distante dal mazzo e procedete poi a ripristinare ciascuna vetrina.



3. RIATTIVATE AMICI E DISTINTIVI

Riprendete in mano tutti i vostri **Amici Stanchi** dalla tasca centrale del vostro Zaino: ora sono **Riposati** e disponibili per l'ora successiva. Inoltre, se avete dei cubetti giocatore sui *Distintivi*, rimuoveteli.



4. DETERMINE CHI PASSEGgia

Tutti i giocatori dichiarano quanti **Amici** (incluso l'Amico Iniziale) hanno in mano.

Poi tutti, **eccetto** il giocatore (o i giocatori) con **più** Amici, devono pescare carte *Passeggiata* dal mazzo finché **tutti** i giocatori **non** hanno lo stesso numero di carte in mano.

5. PASSATE IL VERME

Passate il verme al giocatore successivo in senso orario, cosa che lo rende il nuovo giocatore **Mattiniero**. Iniziate quindi una nuova ora!



Esempio di pesca delle carte *Passeggiata*: il rosso ha quattro Amici in mano (incluso quello iniziale). Il viola ne ha tre e il Giallo ne ha solo due. Il viola deve pescare una carta *Passeggiata* e il giallo due. Ora tutti i giocatori hanno lo stesso numero di carte (4) in mano e possono affrontare la nuova ora in modo più equo!

Scartate tutti i Preparativi ancora *In Allestimento* a sinistra dello Zaino. Girate lo Zaino per rivelare il tracciato segnapunti e usatelo per calcolare il vostro punteggio avanzandovi la vostra pedina come segnapunti (ogni volta che la vostra pedina raggiunge la fine del tracciato, piazzate un cubetto nello spazio +50 e riposizionatela ad inizio tracciato). Farete punti per i Preparativi, gli Amici, i Distintivi, i Residui e le Feste.

PREPARATIVI

Tutti i Preparativi riportano un valore in punti nell'angolo in alto a destra. Inoltre molti prevedono dei punti bonus.

- Se un Preparativo indica che riceverete punti bonus qualora "abbiate anche" qualcos'altro, avere un'unità di quel secondo tipo **soddisferà** tutti i Preparativi del primo tipo. Ad esempio se avete due **Tamburelli** (ciascuno dei quali vi fornirà punti bonus se appaiato ad un **Violino**) e un **Violino**, avere un unico **Violino** vi garantirà il bonus di ambedue i **Tamburelli**.

- Alcuni Preparativi consentono di **depositare** risorse sulla carta per ottenere punti bonus. Potete ridistribuire in qualsiasi momento le risorse su tali Preparativi per assicurarvi sempre il miglior punteggio, ma ogni risorsa conta per una sola carta. Le risorse depositate sui Preparativi **non** sono considerate "risorse residue" per i Residui (vd. oltre).

AMICI

Tutti gli Amici (eccetto l'Amico Iniziale) riportano un valore in punti nell'angolo in basso a destra.

DISTINTIVI

Tutti i Distintivi riportano un valore in punti in basso. Alcuni di loro possono anche prevedere dei punti bonus.

RESIDUI

Miele, Mappe e gruppi di tre risorse qualsiasi (*Beni e Curiosità*) valgono tutti un punto ciascuno (i gruppi possono consistere di qualsiasi combinazione di risorse). Ignorate eventuali avanzzi di 1 o 2 risorse sfuse.



FESTE

Valutate ogni Festa separatamente. Per ciascuna:

- Il giocatore (o i giocatori a pari merito) con **più** cubetti sulla Festa ottiene 1 punto per cubetto che ha messo, **più 4**.
- Il giocatore (o i giocatori a pari merito) **secondo** per numero di cubetti ottiene 1 punto per cubetto che ha messo, **più 2**.
- Ogni altro giocatore con cubetti sulla Festa ottiene 1 punto per ogni cubetto che ha messo.
- I cubetti dei colori inutilizzati collocati per bloccare le righe in eccesso **non** contano; **non** considerateli in alcun conteggio.

Promemoria dei punti

spazio +50



Il vostro Barattolo di Insetti vale 5 più 2 per i due set di Insetto ed Erbe che vi avete depositato sopra. Ciascuno dei vostri due Tamburelli vale 4 più 2 perché avete anche un Violino. Il vostro Violino vale altri 7.



I vostri Distintivi valgono un totale di 5 e inoltre Bagnino fornisce 2 bonus grazie ai vostri tre Amici con i sentieri Fluviali.

I vostri residui valgono un totale di 5:



Infine tutte le Feste vengono valutate. Per la Quadriglia, voi (il rosso) e il giallo siete a pari merito per il maggior numero di cubetti, così guadagnate entrambi 2 (mentre il Blu otterrà 1 per essere secondo con due soli cubetti).

Per le altre due Feste (non mostrate) ottenete 2 per essere secondo con due cubetti su una e 1 per avere un solo cubetto sull'altra.

Il punteggio finale è 64. Sarete stati voi ad aver portato più gioia alla Sagra Primavera di quest'anno?

www.alwaysboardgames.com

IL VINCITORE!

Una volta terminato il calcolo del Punteggio Finale, il giocatore con più punti (quello che ha portato più gioia alla sagra) è il vincitore!

In caso di parità, tutti i giocatori a pari merito vincono e si tratta di una vittoria maggiore rispetto a quella del vincere da soli!

Maple Valley può essere giocato facilmente in solitario con modifiche minime alle regole!

- Non preparare le Feste: non vengono usate nel Solitario, per cui quando metti a punto i Preparativi, non devi contribuire ad alcuna Festa. Ignora qualsiasi effetto che faccia riferimento al contributo per le Feste.
- Quando *Determini chi Passeggia* alla fine del round, pesca una carta Passeggiata se in quel round non ti sei fatto nemmeno un Amico.

Gioca la partita come al solito, quindi scopri l'esito in base a queste quattro domande. Ogni risposta ti fornisce una parola. Unisci le quattro parole ottenute per scoprire il tuo titolo. Ad esempio, potresti essere un *Divinamente Entusiasta Escursionista dei Fiumi Scroscianti*!

1. Quale categoria di Preparativi hai messo a punto di più?

In caso di pareggio, scegli l'opzione che preferisci.

- Decorazioni: Fantasiolosamente
- Svago: Divinamente
- Cibo: Calorosamente
- Doni: Generosamente

2. Qual è il tuo punteggio finale?

- 0-25: Sommacchioso
- 26-50: Noncurante
- 51-75: Entusiasta
- 76-100: Esuberante
- 101-125: Festaio
- 126+: Magnifico

3. Quanti Distintivi hai?

- 0-1: Escursionista
- 2: Esploratore
- 3: Apripista
- 4: Guardiano

4. Di quale tipo di sentiero hai la maggioranza?

Se due sono primi a pari merito, scegli quello che preferisci.

- : delle Fitte Foreste
- : dei Fiumi Scroscianti
- : delle Colline Ondulate
- : di Maple Valley

SE I TRE SENTIERI SONO ALLA PARI

Always Board

NEVER BORED

info@alwaysboardgames.com

MAPLE VALLEY IN BREVE

L'INTERO GIOCO SPIEGATO IN UNA PAGINA

PREPARAZIONE

Piazzate il Tabellone, 2 Avamposti e 3 Feste. Create delle vetrine da 4 carte per i Preparativi, i Distintivi e gli Amici con accanto i relativi mazzi e il mazzo Passeggiata. Disponete casualmente i segnalini Curiosità e i segnalini Boschetto (in modo che nessun Boschetto abbia 2 risorse identiche). Mescolate le tessere Sole e rivelate la prima sul tracciato Solare. Create le riserve per i Beni, le Curiosità e le Mappe.

Determinate un giocatore Mattiniero e dategli il Verme. Ogni giocatore prende uno Zaino, i cubetti e l'Amico Iniziale del proprio colore e piazza la relativa pedina nel Villaggio. Ogni giocatore si dota di una Mappa, di 1 Curiosità di ciascun tipo e di un Amico casuale pescato dal mazzo. Ogni giocatore pesca tre Preparativi, ne conserva due a sua scelta a sinistra dello Zaino e ne scarta il terzo.

NEL TURNO (a partire dal giocatore Mattiniero, finché tutti non passano)

PASSO 1: GIOCATE UNA CARTA

Giocate un Amico nello Zaino o una Passeggiata (vd. sotto: Turni Passeggiata).

PASSO 2: VIAGGIATE

Spostatevi lungo i sentieri del tipo dell'Amico (e con eventuali Mappe prima e/o dopo).

PASSO 3: ATTIVATE IL LUOGO

Risolvete l'effetto del Luogo appena raggiunto (vd. il pannello I Luoghi a destra).

PASSO 4: CONTRIBUITE ALLE FESTE

Spendete risorse per mettere a punto Preparativi con cui contribuire alle Feste.

FESTE

Se piazzate l'ultimo cubetto su una Festa, innescate l'Evento.

EFFETTI DEI DISTINTIVI E ABILITÀ DEGLI AMICI

Usatele nel vostro turno, seguendo il testo della carta.

TURNI PASSEGGIATA

Saltate i passi 2 e 3. Ottenete le risorse mostrate sulla carta Passeggiata.

FINE DEL ROUND (solo se la partita non è finita, altrimenti: Punteggio Finale)

1. Avanzate il Sole sul tracciato Solare.
2. Rinnovate le Vetrine dei Preparativi, dei Distintivi e degli Amici.
3. Tutti i giocatori recuperano gli Amici stanchi e rimuovono i cubetti dai Distintivi.
4. I giocatori con meno Amici pescano carte Passeggiata fino a pareggiare le carte.
5. Passate il Verme in senso orario, quindi iniziate un nuovo round.

PUNTEGGIO FINALE (Fate punti per...)

1. i Preparativi come indicato in alto a destra, più gli eventuali punti bonus.
2. gli Amici come indicato in basso a destra.
3. i Distintivi come indicato in basso, più gli eventuali punti bonus.
4. i Residui, 1 per ogni Mappa/Miele/gruppo di tre Risorse.
5. Maggioranze di cubetti su ogni Festa: il primo fa 4, più 1 per cubetto. Il secondo fa 2, più 1 per cubetto. Gli altri fanno 1 per cubetto.

CREDITI E RINGRAZIAMENTI

AUTRICE
ROBERTA TAYLOR

DIRETTORE COMUNICAZIONE
SEAN JACQUEMAIN

GRAFICA E REGOLE
JOSHUA CAPPEL

EDIZIONE ITALIANA
DAVIDE MALVESTUTO

TRADUZIONE ITALIANA
DAVIDE MALVESTUTO

ILLUSTRAZIONI
SHAWNA JC TENNEY

DIRETTORE DEL PROGETTO
HELAINA CAPPEL

SVILUPPO
KTBG

ADATTAMENTO GRAFICO
LUIGI 'BOVE' DE FEO

REVISIONE
SIMONA GRECO, MARCO RAVA

Nomi dei Distintivi/Ideazione Immagini: Guardanuvole di Laura Chew/Alyssa Andreas, Lanciatore di Jen Lazenby/Gabriel Lames, Cuoco da Campo di Jamie Daggers/Suzanne Brownbill, Intagliatore di Todd Corson/Anabiyeni, Trovafossati di Nathan Hunt/Anabiyeni.

Roberta ci tiene a ringraziare: la sua famiglia, specialmente Craig, che ha testato un numero incalcolabile di versioni del gioco; i suoi amici, che hanno fatto da tester; e tutti i membri del team di KTBG per aver creduto in questo progetto e aver fatto tutto il possibile per realizzarlo.

KTBG ringrazia: le nostre stupende famiglie per tutte le partite fatte! Shawna JC Tenney per la sua incredibile dimostrazione al PAXU! Mik, Starla & Grant (Our Family Plays Games), Derek & Lizzy (Let's Play Games), Karon (Game Enthus), Ilya & Tylor (Kovoy), Mandi & Suzanne (Salt and Sugar), Anna (Board Game Art), Anthony, Monica & Norman (Board Game Art), Alison & Daniel (Play the Game), Kristy (Let's Play Games), e Amanda Panda per aver amato questo gioco quanto noi. E ovviamente i nostri entusiasti sostenitori su Kickstarter, senza cui nulla sarebbe stato possibile.

www.alwaysboardgames.com



Distribuito in Italia da
Cranio Creations S.r.l.
via Fittore Romagnoli 1
20146 Milano
www.craniocreations.it

Pubblicato con amore da KTBG
www.kidstablebg.com
Tutti i diritti sono riservati

