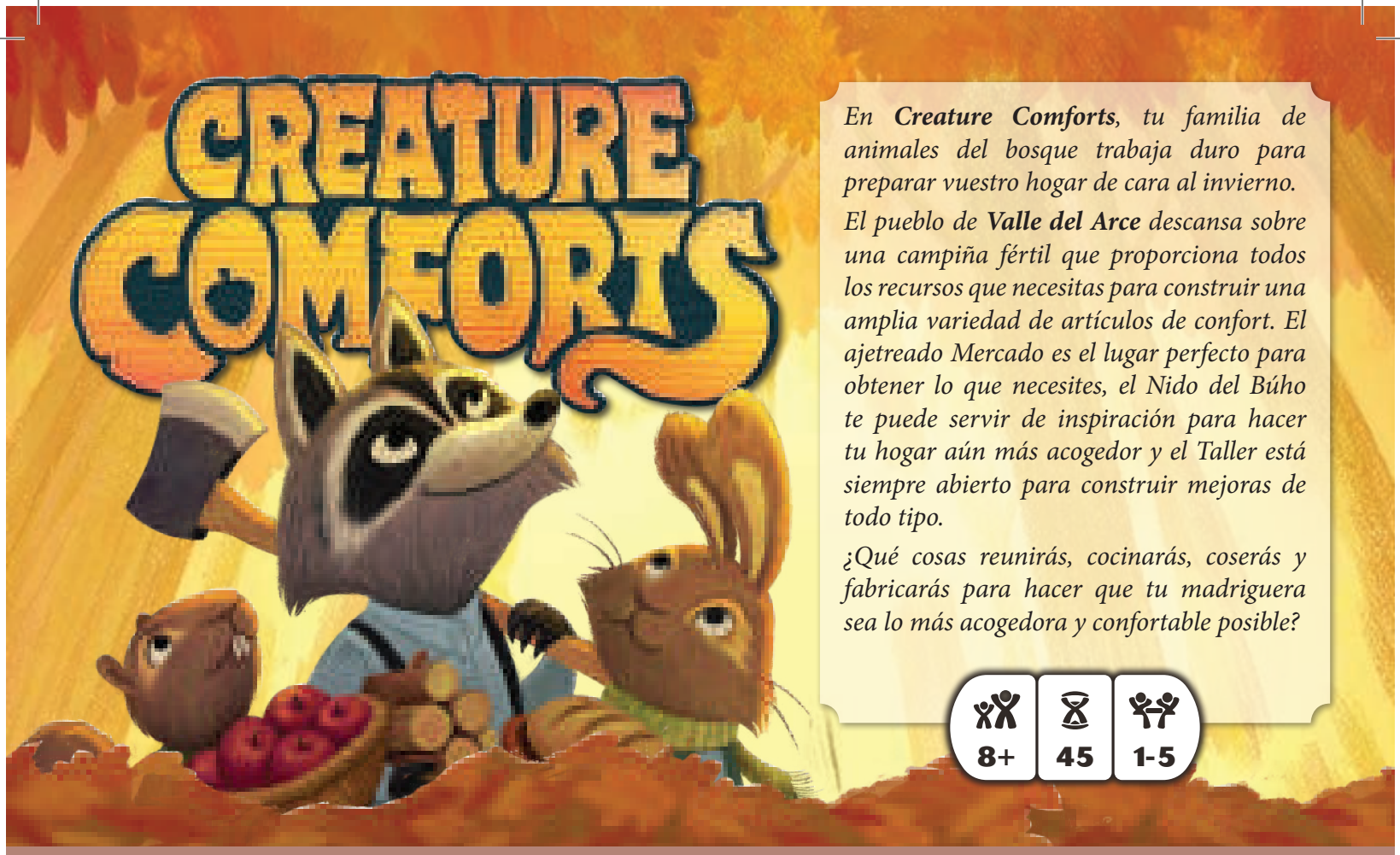


*En **Creature Comforts**, tu familia de animales del bosque trabaja duro para preparar vuestro hogar de cara al invierno.*

*El pueblo de **Valle del Arce** descansa sobre una campiña fértil que proporciona todos los recursos que necesitas para construir una amplia variedad de artículos de confort. El ajetreado Mercado es el lugar perfecto para obtener lo que necesites, el Nido del Búho te puede servir de inspiración para hacer tu hogar aún más acogedor y el Taller está siempre abierto para construir mejoras de todo tipo.*

¿Qué cosas reunirás, cocinarás, coserás y fabricarás para hacer que tu madriguera sea lo más acogedora y confortable posible?

8+ | 45 | 1-5

RESUMEN

Creature Comforts se desarrolla a lo largo de ocho rondas, llamadas *meses*. El tablero incluye diversas *localizaciones* que proporcionan beneficios distintos (*como recursos, cartas de confort o cartas de mejora*). Para obtener el beneficio de una localización, necesitarás enviar ahí a un trabajador, con la esperanza de poder asignar más adelante los dados que garanticen el éxito de la visita. Cada jugador lanza 2 dados de familia personales **antes** de enviar a sus trabajadores (*de manera que todos tendrán de antemano algo de información sobre sus propias posibilidades*). Una vez colocados todos los trabajadores, se lanzan los 4 dados comunes de aldea, el resultado queda fijado para el resto del mes y comienza el turno.

En tu turno, debes asignar tu combinación única de dados (*2 dados de familia y 4 de aldea*) a tus trabajadores para que puedan hacer cosas. Utilizarás los recursos que reúnas para crear útiles mejoras y valiosos artículos de confort, intentando producir elementos que combinen bien para obtener una mejor puntuación. La familia que reúna la mejor colección de artículos de confort antes de la primera nevada gana la partida.

CRÉDITOS

AUTORA
ROBERTA TAYLOR

ILUSTRACIONES
SHAWNA JC TENNEY

DISEÑO GRÁFICO Y REGLAMENTO
JOSHUA CAPPEL

DESARROLLO DEL JUEGO
KTBG

DIRECTOR DE COMUNICACIÓN
SEAN JACQUEMAIN

DIRECCIÓN DEL PROYECTO
[illegible] CAPPEL

TRADUCCIÓN A ESPAÑOL
WAH! STUDIO CON HI FI WORDS

MAQUETACIÓN EN ESPAÑOL
WAH! studio

Roberta quisiera dar las gracias a Wynne y Ben, a quienes amo con todo mi corazón. Craig, que insiste en creer en mí, aunque [illegible] Game Jams of Canada, la Fallcon Gaming Society, Mike Kolross, Rob Bartel, Paul Saxberg, Patrick Dorsey, Rick Apperson y [illegible] personas que acudieron a eventos locales para probar el juego.

KTGB quisiera dar las gracias a Aubrey Cappel, Jory Cappel, Ruth Cappel, Bebo, Jonathan H. Liu, Alex [illegible], Rita Raddiffe, Jeremy Howard, Brian Sw[illegible] y a la familia de Brian Sw[illegible] Game, Nicole Hoye, Devon Norris, Sara Meadows y la familia de Tantrum House, Anna-Maria Jackson [illegible], Justin [illegible], Kyle Parker, Sean Bradley, Kat Grazier, Daniel Burrell, Mandi Hutchinson y Kat Rider por todo su increíble apoyo durante el viaje de *Creature Comforts*. Y un ENORME agradecimiento a Angelica Lazary, Billy Chandler y Jon-Paul Decosse por ser una parte tan importante de ese viaje. También nos gustaría dar las gracias a los mecenas de Kickstarter por su apoyo, ya que sin ellos nada de esto habría sido posible.

Always Board Games — NEVER BORED

Publicado por KTBG y Gen X Games.
www.kidstablebg.com
www.genxgames.es

©2021 Todos los derechos reservados

www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

COMPONENTES

1 TABLERO DE JUEGO



16 CARTAS DE VALLE

8 de *bosque* y 8 de *pradera*. Las cartas de bosque y de pradera incluyen 3 cartas de *primavera*, 3 de *verano* y 2 de *otoño*.



72 CARTAS DE CONFORT

La mayor parte de tu puntuación la obtendrás por crear maravillosos artículos de confort para el invierno.



15 CARTAS DE VIAJERO



5 TABLEROS DE HOGAR

El reverso de cada tablero de hogar incluye un marcador de puntuación que utilizarás al final de la partida.



www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

20 TRABAJADORES

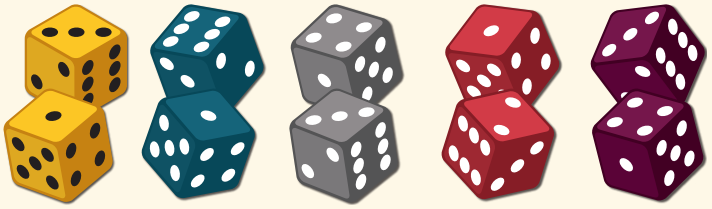


Conejo | Puercoespín | Mapache | Zorro | Ardilla

20 CABAÑAS



10 DADOS DE FAMILIA



1 RUEDA DE RÍO



1 LOSETA DE COLINA



34 CARTAS DE MEJORA

Construye mejoras para beneficiarte de sus efectos durante la partida y a la hora de puntuar.



4 FICHAS DE MEJORA

Algunas mejoras están acompañadas por fichas especiales.

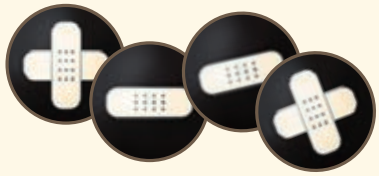


2 carretillas | 2 almanaques

20 MONEDAS



21 FICHAS DE LECCIÓN APRENDIDA



20 CUENTOS



114 FICHAS DE MATERIA PRIMA

Estos 6 recursos se denominan *materias primas*. Las fichas de cuento, de moneda y de lección aprendida **no son** materias primas. Siempre que veas un símbolo de , significa «cualquier materia prima».

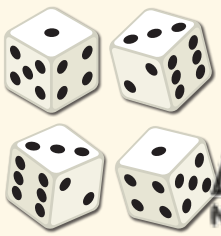


20 de madera | 20 de piedra | 20 de fruta | 18 de setas | 18 de lana | 18 de cereal

EL GUSANO



4 DADOS DE ALDEA



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.

Por ejemplo, esta loseta cuenta como 3 de cereal:



... Esta cuenta como 5 de fruta:



PREPARACIÓN DEL TABLERO PRINCIPAL

1. Coloca el **tablero de juego** sobre la mesa. Coloca la **rueda de río** en el espacio correspondiente del tablero orientada al azar (*de manera que las líneas divisorias de la rueda coincidan con los tres huecos del tablón que la rodea*). Coloca la loseta de **colina** en el espacio correspondiente del tablero.

2. Crea las pilas de **cartas de valle** bocabajo (*pila de bosque y pila de pradera*). Cada pila debería tener las cartas de *primavera* en la parte inferior, las de *verano* sobre estas y las de *otoño* en la parte superior. *El orden de las cartas* ***de cada estación*** *debe ser aleatorio.* Cuando las dos pilas estén preparadas, dales la vuelta de manera que solo se vea la carta superior de cada una (*la de primavera en ambos casos*). Coloca cada pila en el espacio correspondiente del tablero.

   Para una partida corta (*recomendable para principiantes o jugadores más jóvenes*), retira una carta de primavera **y** una de verano al azar de **cada** pila. En ese caso, la partida durará 6 meses en lugar de 8.

3. Crea una reserva con 6 montones de **materias primas** (*madera, piedra, cereal, setas, lana y fruta*) y una reserva aparte para las monedas, los cuentos y las lecciones aprendidas (*que* ***no*** *son materias primas; al separar las reservas, es más fácil recordar que unos recursos son materias primas y otros no*).

4. Baraja las **cartas de confort** bocabajo para formar un mazo. Coloca 4 cartas bocarriba en las casillas del Nido del Búho.

5. Baraja las **cartas de mejora** bocabajo para formar un mazo. Coloca una carta de mejora bocarriba en cada espacio de la escalera. Deja cerca las 4 **fichas de mejora** (*carretillas y almanaques*).

6. Baraja el mazo de viajeros bocabajo y colócalo en la Posada.

7. Elige un jugador para que sea *el madrugador* (*así es cómo llamaremos al jugador inicial, que cambiará cada mes)*. Entrégale al madrugador la ficha del **gusano** y los 4 **dados de aldea**. Consulta la tabla en la página opuesta para ver si algún jugador comienza con 1 **moneda extra**.



Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

PREPARACIÓN DE CADA JUGADOR

(*Se aplica a todos los jugadores*)

A Elige una familia y toma el **tablero de hogar**, los 4 **trabajadores**, las 4 **cabañas** y los 2 **dados de familia** del color correspondiente.

B Coloca tus 4 **cabañas** en las casillas correspondientes de tu tablero de hogar.

C Roba 3 cartas de confort del mazo. Elige 2 para quedarte en la mano (*las cartas de tu mano no se deben mostrar al resto de jugadores*) y descarta la tercera colocándola bocarriba en una *pila de descarte* común colocada junto al mazo.

¡Ya estás listo para comenzar la partida!



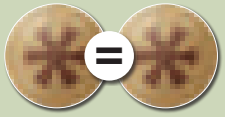
7

En función del número de jugadores y de la duración de la partida, puede que algunos jugadores no sean el madrugador tantas veces como otros. Consulta la tabla y entrégale a cada jugador indicado 1 moneda de la reserva.

	PARTIDA NORMAL 8 MESES	PARTIDA CORTA 6 MESES
2 JUGADORES	×	×
3 JUGADORES	3	×
4 JUGADORES	×	3 y 4
5 JUGADORES	4 y 5	2, 3, 4 y 5

¿ESTO QUÉ ES?

Verás este símbolo en varios elementos del juego. Está por todas partes. Este símbolo significa «***cualquier materia prima***» Recuerda que las monedas, los cuentos y las lecciones aprendidas **no** son materias primas. La madera, la piedra, la fruta, las setas, la lana y el cereal **sí** son materias primas.



Esto significa «dos materias primas iguales».



Esto significa «dos materias primas distintas».



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada mes se divide en los siguientes pasos, que se deben jugar en orden:

PASO 1: VIAJERO NUEVO

Dale la vuelta a la primera carta del mazo de viajeros en la Posada. Ese es el viajero que visita Valle del Arce este mes. Cada viajero tiene un efecto que, o bien afectará a todos los jugadores durante ese mes, o bien se resolverá cuando indica la carta. Cada viajero también muestra una serie de beneficios que los jugadores pueden obtener si un trabajador los visita más adelante en la ronda.

Lee en alto el efecto del viajero. Si el efecto del viajero incluye «inmediatamente», debes realizar de inmediato las instrucciones que se indican en la carta.



El efecto del Lince canadiense indica que todos los jugadores en orden de turno deben regalarle inmediatamente al jugador de su izquierda dos materias primas distintas de la reserva. ¡Hazlo!

PASO 2: DADOS DE FAMILIA

Todos los jugadores lanzan sus **2 dados de familia personales** y los colocan en las casillas correspondientes de sus tableros de hogar. **No está permitido modificar los resultados**: quedan fijados para el resto del mes.

El madrugador toma los **dados de aldea** y se los deja cerca para lanzarlos más adelante. Los valores que muestren ahora mismo no importan.





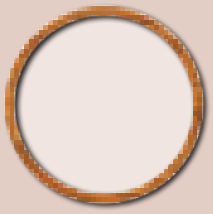
Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

PASO 3: COLOCACIÓN

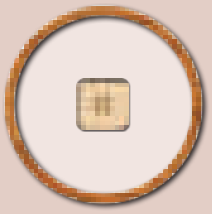
Todos los jugadores realizan esta acción **a la vez**. Coloca tus trabajadores en las localizaciones que quieras. Solo puedes tener uno de **tus** trabajadores en cada localización, pero **puede** haber varios trabajadores de jugadores distintos en una misma localización. No importa el orden de colocación y puedes cambiar de opinión y mover trabajadores de un sitio a otro hasta que hayas tomado una decisión.

Cada localización indica los requisitos de dados que son necesarios para resolverla. Mientras estés colocando trabajadores, piensa que en tu turno (*paso 5*) tendrás que asignar **dados** a esos trabajadores para poder resolverlos. En este momento solo tienes los dados de **familia** como referencia de qué dados podrás asignar, ya que los dados de **aldea** (*que todos los jugadores comparten*) aún no se han lanzado.

*Consulta la sección **Localizaciones** para obtener más información sobre la colocación y la resolución de cada localización.*



Esta es una de las *localizaciones*. Hay 12 localizaciones.



Cuando una localización incluye este símbolo, significa que el valor del dado que asignes es irrelevante.

En la **mayoría** de las localizaciones, el orden de turno no importa: todos pueden obtener sus beneficios independientemente de quién haya sido el primero en llegar. Sin embargo, en el ***Nido del Búho*** y el ***Taller***, sí que es **posible** que un jugador que vaya antes en el orden de turno durante el mes en curso consiga un artículo de confort o mejora que tú quieras. Recuérdalo si no eres el primero en el orden de turno.



Teniendo en cuenta sus dados de familia, el conejo coloca 4 trabajadores en el Taller, la Posada, el Bosque y el Río. Al mismo tiempo, el resto de jugadores colocan sus trabajadores en diversas localizaciones.

PASO 4: DADOS DE ALDEA

Cuando todos los jugadores terminen de colocar sus trabajadores, el madrugador lanza los 4 dados de aldea y los coloca, **sin modificar los resultados**, en la Colina. No está permitido modificar los resultados; quedan fijados para el resto del mes.



PASO 5: TURNOS DE LOS JUGADORES

Cada jugador juega su turno, empezando por el madrugador y siguiendo en el orden de las agujas del reloj. En tu turno:

A Coloca tus 2 dados de familia (*sin modificarlos*) en la colina junto a los 4 dados de aldea. Estos 6 dados forman la *reserva* de dados a tu disposición para *asignar*.

*La **función** de la Colina es tener en un mismo sitio todos los dados sin asignar para poder verlos en conjunto.*

Más adelante en tu turno, esto te permitirá saber qué dados has asignado ya y cuáles están disponibles.



B Asigna los dados de la colina a localizaciones donde tengas trabajadores para cumplir los requisitos de esa localización. Coloca los dados asignados **en** las localizaciones.

- Puedes asignar cualquier combinación de dados de familia y de aldea.
- También puedes asignar dados de **familia** a **parcelas**, si se ha construido alguna (*consulta la sección **Parcelas** en la página 12*)
- Puedes mover los dados de un lado a otro hasta que estés satisfecho con tu decisión.

Es recomendable esperar a que estés satisfecho con la colocación de los dados antes de resolver todos tus trabajadores. Así evitarás cambiar de opinión y tener que dar marcha atrás, con la confusión que eso genera.



Puedes gastar *fichas de lección aprendida*, si tienes, para modificar los resultados de los dados. Cada ficha que gastes modificará en +1 o -1 el resultado del dado que elijas. Coloca la ficha **junto** al dado con la cara de + o - bocarriba según corresponda. **No modifiques físicamente el valor del dado**, simplemente utilízalo como si lo hubieras modificado. **Puedes** utilizar varias fichas de lección aprendida para modificar un solo dado si quieres. **No** puedes modificar el resultado de un dado por encima de ⚅ o por debajo de ⚀ y **tampoco** puedes hacer que un ⚅ se convierta en un ⚀ o viceversa (es decir, no puedes pasar de 6 a 1 sumando 1 al 6, ni de 1 a 6 restando 1 al 1).



El conejo ha colocado a sus trabajadores en las 4 localizaciones que tienen un círculo. El conejo tiene los 6 dados en la Colina (consulta la imagen anterior) y 1 ficha de lección aprendida de un mes anterior.

- *Gasta la lección aprendida para convertir el ⚂ en 1 ⚄ y asigna ese dado al Bosque junto a 1 ⚅.*
- *Asigna 1 ⚁ a la Posada.*
- *Asigna 1 ⚁ al Taller.*
- *El conejo tiene un trabajador en el Río, pero no tiene 1 ⚃ o 1 ⚄ para asignar a esa localización. Se da cuenta de que podría mover el ⚃ del Bosque al Río (y recuperar la lección aprendida), pero entonces no podría cumplir los requisitos del Bosque. Después de pensar un rato, decide que prefiere aprovechar la visita al Bosque y deja todo como está.*

*El conejo resuelve con éxito las visitas a todas las localizaciones que tienen los dados correctos y, a medida que lo hace, devuelve sus trabajadores y sus dados de familia a su hogar. Consulta la sección **Localizaciones** en las páginas 10-12 para obtener más información sobre cómo funciona cada localización.*

C Cuando hayas terminado de asignar los dados, **resuelve** cada localización o parcela en la que haya dados, de una en una y en el orden que quieras. En cuanto resuelvas una localización, recupera tu trabajador y los dados de **familia** asignados y colócalos en tu hogar (*deja los dados de **aldea** donde estén, de momento*).

*Consulta la sección **Localizaciones** en las páginas 10-12 para obtener más información sobre cómo se resuelve cada localización.*

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

D Es posible que **no puedas** resolver uno o más trabajadores debido a los resultados de los dados. También puedes **elegir** no resolver los trabajadores que quieras. Cuando hayas terminado de resolver **todos** los trabajadores que quieras y puedas resolver, devuelve a tu hogar cada trabajador **sin resolver** y toma 1 ficha de **lección aprendida** de la reserva por cada uno de ellos.

*Recuerda que, puesto que este paso es **posterior** al de resolución, no puedes gastar las fichas de lección aprendida que obtengas para modificar los dados de **este mes**.*



El trabajador que el conejo tenía en el Río no se ha resuelto, así que lo devuelve a su hogar y obtiene una lección aprendida de la reserva.

E Crea artículos de confort. En este momento, puedes crear cualquier cantidad de artículos de confort de tu mano. El *coste de creación* de cada artículo de confort muestra los recursos (*la combinación de materias primas, monedas y cuentos*) que debes gastar. Devuelve esos recursos a la reserva y coloca la carta de confort **bocarriba** junto a tu hogar.

- Algunos artículos de confort combinan bien con otros... así que intenta crear artículos que combinen.
- Algunos artículos de confort incluyen un símbolo de *tipología* en la esquina superior derecha. Y hay determinadas mejoras que hacen referencia a esas tipologías.
- Algunos artículos de confort indican que obtendrás puntos de victoria adicionales al final de la partida si «guardas aquí» determinados recursos. Puedes mover tus recursos libremente entre tu hogar 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.



Con estos recursos en su tablero de hogar, el conejo podría crear la Lámpara o la Bufanda de su mano, pero no los dos. Decide gastar la piedra, la lana y la moneda para crear la lámpara y guardar la Bufanda para más adelante.

F Finalmente, devuelve tus dados de familia a tu hogar (*si no están ya ahí*) y, **con cuidado**, devuelve todos los dados de aldea a la Colina (*sin modificar los valores*) para que el siguiente jugador pueda usarlos. Retira del tablero las fichas de lección aprendida que hayas gastado y devuélvelas a la reserva.

Si tienes **más de 3** cartas de confort en tu mano al final del turno, debes descartar artículos de confort (*los que quieras*) hasta quedarte con solo 3. Coloca las cartas descartadas en la pila de descarte. Recuerda que puedes tener más de 3 cartas de confort en la mano **durante** tu turno.

A continuación, el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Si eras el último jugador del mes, se pasa al ***mantenimiento***.



LOCALIZACIONES

El Valle

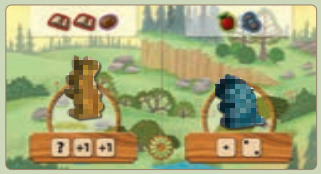
El Valle es un grupo de 4 localizaciones que cambian cada mes, 2 de Bosque y 2 de Pradera. En el **Bosque** puedes encontrar madera y setas. En la **Pradera** puedes encontrar cereal y lana. En ambos puedes encontrar fruta, monedas y cuentos.



Ten en cuenta que en cada estación hay un tipo de materia prima que no está disponible. El Valle no produce ni cereal en primavera ni setas en verano ni lana en otoño. En el tablero hay unos símbolos que sirven de recordatorio.

Cada localización del Valle muestra los requisitos de dados para tener éxito en la visita. Todos los recursos que se obtengan del Valle se deben tomar de la reserva.

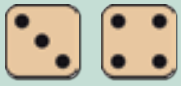




*En su turno, los jugadores que estén en estas localizaciones deben **(de izquierda a derecha):***

- *Asignar 1 dado con un resultado de 3 o menos (por ejemplo, un ⚀) para obtener 1 de madera.*
- *Asignar 2 dados que sumen 5 o menos (por ejemplo, 1 ⚂ y 1 ⚀) para obtener 2 de setas.*
- *Asignar 2 dados con resultados consecutivos (por ejemplo, ⚂ ⚃ ⚄) para obtener 2 cuentos y 1 moneda.*
- *Asignar exactamente 1 ⚀ y 1 ⚁ para obtener 1 de fruta y 1 de lana.*

ALGUNOS REQUISITOS DE DADOS DEL VALLE

? +1 +1 3 dados con resultados consecutivos.	? TOTAL DE 11 O MÁS Cualquier cantidad de dados que sumen 11 o más.	? ? TOTAL DE 5 O MENOS 2 dados que sumen 5 o menos.
 1 dado con un resultado de 6.	? = ? 2 dados con el mismo número.	 2 dados, uno con resultados de 3 y 4.
? + ? = 8 2 dados que sumen exactamente 8.	? ? ? TODOS PAR 3 dados con números pares.	 0 MENOS 1 dado con un resultado de 3 o menos.

El Río

El Río incluye 3 localizaciones donde puedes obtener piedra y monedas de la reserva. Los requisitos de dados para cada localización cambian cada mes a medida que gira la rueda de río.

A Asigna 1 dado con el mismo resultado que **1** de los **3** dados que se muestren en ese momento en la sección correspondiente para obtener 1 de piedra.

B Asigna 1 dado con el mismo resultado que **1** de los **2** dados que se muestren en ese momento en la sección correspondiente para obtener **2** de piedra.

C Asigna 1 dado con el mismo resultado que el único dado que se muestre en ese momento en la sección correspondiente para obtener 1 de piedra **y** 1 moneda.



Con esta orientación de la rueda de río:

- *El conejo debe asignar 1 ⚀, 1 ⚁ o 1 ⚂⚂ para obtener 1 de piedra.*
- *El mapache debe asignar 1 ⚃⚃ o 1 ⚄⚄ para obtener 2 de piedra.*
- *El zorro y el conejo deben asignar cada uno de ellos 1 ⚁ en sus propios turnos para obtener 1 de piedra y 1 moneda.*

Always Board NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

El Nido del Búho

Aquí es donde consigues nuevas cartas de confort para tu mano. (*No puedes crear un artículo de confort a menos que tengas la carta).* Incluye dos localizaciones.

- Localización 1: Asigna 1 dado de cualquier valor y luego toma 1 de las cartas bocarriba (la que quieras). A continuación, mueve 1 casilla hacia la izquierda todo lo que esté a la derecha de la casilla vacía. Finalmente, roba 1 nueva carta del mazo de confort y colócala bocarriba en la casilla vacía situada más a la derecha.
- Localización 2: Asigna 1 dado y luego roba 1 o 2 cartas de confort (dependiendo del valor del dado asignado) del mazo sin consultarlas, tal como se muestra en la imagen.

Si el mazo de cartas de confort se agota, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.



*El mapache puede asignar **cualquier** dado y elegir 1 artículo de confort de entre la **Tetera**, la **Flauta**, la **Tarta** y la **Mecedora**. Luego movería los artículos de confort restantes hacia la izquierda y colocaría una carta nueva del mazo en la casilla vacía.*

*El puercoespín podría asignar 1 o para robar **2** cartas de confort del mazo, o asignar 1, 1, 1 o 1 para robar solo **1**.*

El Taller

Asigna 1 dado y luego construye una mejora. Las mejoras te proporcionan ventajas permanentes o algún tipo de puntuación extra, según se describe en la carta. Aquí hay solo una localización. El valor del dado que asignes te dice hasta qué altura de la escalera del Taller puedes subir **como máximo**.

Para construir una mejora a la que puedas llegar, debes tener al menos 1 *cabaña* disponible en tu tablero de hogar y también debes poder pagar inmediatamente el coste en recursos que aparece en la mejora. Gasta esos recursos colocándolos en la reserva y toma la mejora. Mueve inmediatamente las mejoras que estén en espacios superiores 1 escalón **hacia abajo** y coloca la primera carta del mazo en el espacio superior bocarriba.

- **No** puedes construir más de 1 mejora igual.
- Algunas mejoras (*el **Almanaque** y la **Carretilla***) te indican que obtienes una ficha especial cuando las construyes. En ese caso, toma la ficha de la reserva y colócala en tu hogar.

La mayoría de las mejoras se colocan cerca de tu tablero de hogar. Algunas mejoras son *parcelas* que colocas junto al tablero de juego, encima del Valle (*consulta la sección **Parcelas** en la página 12 para obtener más detalles*). En cualquiera de los casos, toma la **primera** cabaña disponible, empezando por abajo, de tu tablero de hogar y colócala sobre tu nueva mejora. Solo tienes 4 cabañas, así que debes elegir bien qué construir.



El zorro ha enviado un trabajador al Taller y le ha asignado 1. Por tanto, puede construir cualquiera de las mejoras de los 4 espacios inferiores.

*De esas, el zorro solo puede permitirse la **Caja de especias** o la **Arboleda**. Al zorro le gusta la Caja de especias, porque otros jugadores están creando muchos artículos de confort de comida.*

Para crearla, el zorro paga los 2 de madera a la reserva, coloca la Caja de especias cerca de su tablero de hogar y coloca la primera cabaña disponible de su hogar sobre ella.

Para terminar, el zorro mueve todas las mejoras restantes en espacios superiores 1 escalón hacia abajo para rellenar el hueco, roba 1 nueva carta y la coloca bocarriba en el espacio superior.

La Posada

Cada mes, en la Posada habrá un viajero distinto al azar. Cuando envíes un trabajador a la Posada, el dado que asignes determinará qué beneficio obtienes de las opciones situadas en el lado derecho de la carta del viajero.

- Cuando un beneficio tiene una flecha verde con un multiplicador en ella, significa que puedes realizar esa interacción esa cantidad de veces **como máximo**. Si la flecha verde tiene un símbolo [?], significa que puedes realizar esa interacción una cantidad de veces igual al valor de tu dado. Si no tiene ningún multiplicador, puedes realizar la interacción **1 sola vez**.
- Los recursos que se gastan en la Posada vuelven a la reserva. Todos los recursos que se obtienen en la Posada proceden de la reserva.



*Por ejemplo, el mapache ha enviado un trabajador a visitar al **Oso negro** a la Posada y la interacción depende del dado asignado:*

[•], [••] o [•••]: *El mapache puede gastar 1 de fruta a cambio de 1 materia prima que quiera de la reserva. Puede hacerlo como máximo una cantidad de veces igual al valor del dado que haya asignado. Por ejemplo, si ha asignado 1 [•], puede hacerlo hasta 3 veces.*

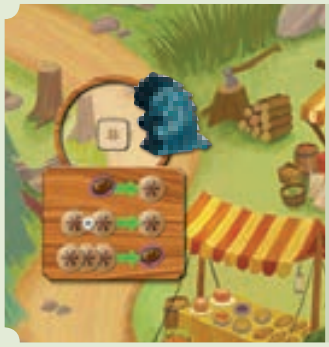
[••••] o [•••••]: *El mapache gana 1 cuento.*

[••••••]: *¡El mapache puede gastar 1 de fruta para ganar 1 moneda hasta 3 veces!*

El Mercado

Asigna 1 dado de **cualquier** valor y luego realiza intercambios con la reserva. Puedes hacer tantos intercambios como quieras en el orden que quieras, siempre que tengas las materias primas o las monedas necesarias para continuar. Hay tres tipos de intercambios:

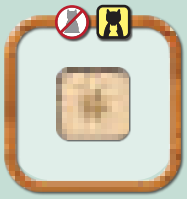
- Intercambia 1 moneda por 1 materia prima cualquiera.
- Intercambia 2 materias primas **iguales** por 1 cualquiera.
- Intercambia 3 materias primas **cualquiera** por 1 moneda.



El puercoespín puede asignar cualquier dado al Mercado y luego realizar todos los intercambios que quiera y pueda hacer.

Las parcelas

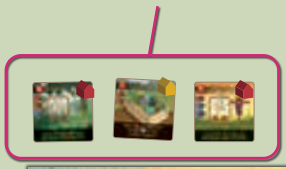
Cuando se construyen, algunas mejoras se convierten en *parcelas* encima del tablero de juego. **No se puede** enviar **trabajadores** a las parcelas durante la fase de colocación, pero los jugadores pueden asignar **dados de familia** disponibles (***no** dados de aldea*) a parcelas en su turno (*1 por parcela como máximo*) sin tener que enviar ningún trabajador.



Cada parcela incluye un espacio parecido a una localización, pero su forma es distinta. Tiene símbolos en la parte superior para recordarte que no se pueden colocar trabajadores ahí y que solo puedes asignar dados de familia.

Cada carta de parcela describe cómo se resuelve. Es habitual que el propietario de la mejora obtenga algún beneficio cuando **otro jugador** asigne un dado ahí.





Las parcelas se sitúan encima del tablero en esta zona.



*Por ejemplo, el zorro ha construido la carta de la Arboleda anteriormente. El conejo tiene muchísimas ganas de comer setas y 1 **dado de familia** [•] que no necesita para nada más, así que lo coloca en la Arboleda. El conejo obtiene 2 setas y el zorro (propietario) gana 1 seta, como indica la carta.*

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

PASO 6: MANTENIMIENTO

Algunos viajeros tienen un efecto que se activa ***al final del mes***. Si ese es el caso con el viajero actual, resuélvelo ahora.

Descarta la primera carta de **bosque y pradera** de cada pila del Valle para mostrar las cartas del mes siguiente y seguir avanzando por las estaciones. Cuando no queden más cartas que mostrar, verás que ha llegado la primera nevada del invierno y la partida termina… Pasa a la ***puntuación final*** inmediatamente y sáltate el resto del ***mantenimiento***. Si no, continúa con los pasos siguientes:





1. Gira la rueda de río una sección en el sentido de las agujas del reloj.
2. Descarta la carta de confort más a la izquierda del Nido del Búho, mueve las otras 3 cartas 1 casilla hacia la izquierda, roba 1 nueva carta de confort del mazo y colócala bocarriba en la casilla vacía situada más a la derecha.

   Descarta la mejora del espacio inferior de la escalera en el Taller, luego mueve las 5 mejoras restantes un espacio hacia abajo, roba 1 mejora nueva del mazo y colócala bocarriba en el espacio vacío superior.



3. Descarta el viajero de la Posada.



4. El madrugador pasa el gusano en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que lo recibe es el nuevo madrugador y toma los dados de aldea para lanzarlos más adelante.



Empieza el nuevo mes con el ***paso 1: Viajero nuevo***.



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

PUNTUACIÓN FINAL

Cuando la partida termina, en primer lugar, todos los jugadores **pueden crear libremente todos los artículos de confort que tengan en su mano** si disponen de los recursos para hacerlo. A continuación, todos los jugadores calculan sus puntuaciones para ver quién ha construido el hogar más confortable para el largo invierno que se avecina.

Dale la vuelta a tu tablero de hogar y utiliza el marcador para calcular tus puntos.

- Usa cualquier ficha como ficha de puntuación.
- Si en tu tablero de hogar quedaba alguna cabaña, colócalas en las casillas de cabaña superiores del marcador.
- Si superas los 50 puntos, vuelve a empezar por el principio del marcador y sigue contando. Coloca una ficha en el espacio de +50 para recordarte que ya has dado una vuelta al marcador.

Hay varias formas de ganar puntos:

CARTAS DE CONFORT

Cada una muestra un valor dentro de un ♥. Muchas también describen algún tipo de puntuación extra.

- Algunos artículos de confort te permiten almacenar recursos en la carta para lograr puntuación extra. Puedes mover recursos entre tus artículos de confort y tu hogar para asegurarte de que logras la máxima puntuación. Pero cada recurso solo sirve para la puntuación de una carta. Los recursos que se guardan en los artículos de confort **no** se consideran «recursos sobrantes» para el cálculo de la puntuación que se explica más adelante.

MEJORAS

Cada una muestra un valor dentro de un ♥. Algunas también describen algún tipo de puntuación extra.

CASILLAS DE CABAÑA

Para calcular la puntuación usa los valores que aparecen dentro del ♥ en las casillas de cabaña vacías de tu tablero de hogar. Las puntuaciones que aún estén cubiertas por cabañas no cuentan.

RECURSOS SOBRANTES

🪵 = ♥2

🪨 = ♥1

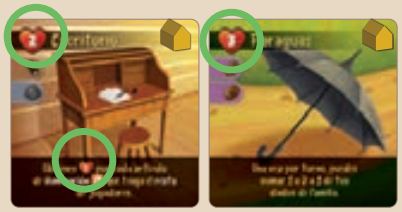
🪵🪵🪵 = ♥1

El jugador con la mayor puntuación ha construido el hogar más acogedor y mejor abastecido para el invierno, así que gana la partida! En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan y es **una victoria aún más dulce** que ganar en solitario.





*La **Chimenea** te concede ♥6 más ♥4 por los dos grupos de madera que has guardado ahí. El **Pan** te concede ♥4 más ♥2, porque también tienes Sopa. La propia **Sopa** te concede ♥5.*



*El **Escritorio** te concede ♥2; los artículos de confort de iluminación de los otros jugadores te conceden ♥4 extra. El **Paraguas** te concede ♥3.*



*Las **casillas de cabaña** vacías te conceden ♥3.*



*Los 3 **cuentos sobrantes** te conceden ♥6, la **moneda sobrante** te concede ♥1 y tienes 5 **materias primas sobrantes**, lo que solo te permite formar 1 grupo de 3 y te concede ♥1.*

Tu puntuación final es ♥41. ¿Será suficiente para que tu hogar se corone como el más acogedor?

www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

MODO SOLITARIO





Creature Comforts es muy fácil de jugar en solitario, sin necesidad de cambiar las reglas. Lo único que tienes que hacer es retirar los siguientes elementos del juego:

- Del mazo de ***viajeros***, retira el ***Lince canadiense***, el ***Somorgujo común*** y el ***Alce***.
- Del mazo de ***mejoras***, retira **ambas** copias de la ***Sauna barril***, la ***Cabaña de invitados***, la ***Caja de especias***, la ***Rueca*** y el ***Escritorio***. Luego retira **una copia de cada una de las demás mejoras**, para que no haya cartas duplicadas en el mazo.

Juega la partida de la manera habitual y luego compara tus resultados finales con las cuatro preguntas de debajo. Cada respuesta te dará una palabra. Une las cuatro palabras y descubre qué título has logrado. Por ejemplo, podrías terminar como *animalito abrigadamente preparado de los campos*.

1. ¿Cuántas mejoras has construido?

0-1: *Animalito*

2: *Animal*

3: *Morador*

4: *Protector*

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

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

Ropa: *Abrigadamente*

Comida: *Deliciosamente*

Iluminación: *Brillantemente*

Exterior: *Heladamente*

3. ¿Cuántos artículos de confort has creado?

0-3: *Frugal*

4-6: *Preparado*

7-9: *Bien abastecido*

10 o más: *Consentido*

4. ¿Cuál ha sido tu puntuación final?

0-25: *de tu madriguera*

26-40: *de los campos*

41-55: *de los bosques*

56-65: *de la aldea*

66-75: *de Valle del Arce*

76 o más: *del confort*.



GUÍA RÁPIDA DE CREATURE COMFORTS

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca el **tablero de juego** sobre la mesa, con la **rueda de río** y la loseta de **colina** en su sitio. Crea las **pilas de cartas de valle** de *bosque* y *pradera* y colócalas bocarriba en sus espacios correspondientes de manera que el orden de arriba abajo sea primavera, verano y otoño respectivamente. Crea montones de reserva de todas las **fichas de recurso**. Baraja el mazo de **artículos de confort** y coloca 4 en el *Nido del Búho*. Baraja el mazo de **mejoras** y coloca 6 en los espacios de escalera del Taller y las **fichas de mejora** cerca. Coloca el mazo de **viajeros** barajado bocabajo en la *Posada*. Elige un *madrugador* y entrégale el **gusano** y los 4 **dados de aldea**.

Cada jugador toma el **tablero de hogar**, los **trabajadores**, las **cabañas** y los **dados de familia** de su color. Coloca las cabañas en las *casillas de cabaña*. Cada jugador roba 3 **artículos de confort**, se queda 2 y descarta 1. Es posible que algunos jugadores reciban una **moneda extra** para empezar; consulta la tabla de la página 5.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

1. VIAJERO NUEVO

Pon bocarriba al siguiente **viajero** de la Posada. Activa ahora los efectos «*inmediatos*».

2. DADOS DE FAMILIA

Cada jugador lanza sus **dados de familia** y los resultados quedan fijados para el resto del mes.

3. COLOCACIÓN

Todos los jugadores colocan a la vez sus trabajadores en **localizaciones** del tablero.

4. DADOS DE ALDEA

El madrugador lanza los **dados de aldea** y los coloca en la **Colina**.

5. TURNOS DE LOS JUGADORES

Los jugadores juegan sus turnos en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el madrugador. En tu turno y en este orden:

- **A)** Coloca tus **dados de familia** en la Colina para crear tu *reserva* de dados.
- **B)** Asigna dados de la reserva a las localizaciones de tus trabajadores; también se pueden asignar ***dados de familia*** *a* ***parcelas***. Modifica el valor de los dados con las fichas de **lección aprendida**.
- **C)** Resuelve las localizaciones y las parcelas en las que tengas asignados los dados correctos. Devuelve los trabajadores y los dados de familia a tu hogar en cuanto se resuelvan.
- **D)** Devuelve a tu hogar los trabajadores sin resolver y toma 1 **lección aprendida** por cada uno de ellos.
- **E)** Crea **artículos de confort** de tu mano gastando los recursos indicados.
- **F)** Devuelve los **dados de aldea** a la Colina. Descarta cartas hasta quedarte solo **3** artículos de confort en la mano.

6. MANTENIMIENTO

Se activan los efectos de «*fin de mes*» del **viajero**. Descarta ambas **cartas de valle** (*si ya es invierno, el juego termina y se procede a calcular la* ***puntuación final***). Gira la **rueda de río** en el sentido de las agujas del reloj. Descarta el **artículo de confort** de más a la izquierda del Nido del Búho y añade un artículo nuevo. Descarta la **mejora** inferior del Taller y añade una mejora nueva. Descarta el **viajero**. Pasa el **gusano** en el sentido de las agujas del reloj; el nuevo madrugador tomará los **dados de aldea**. ¡Empieza una nueva ronda!

LOCALIZACIONES

EL VALLE

Obtienes **madera**, **fruta**, **setas**, **cereal**, **lana**, **monedas** y **cuentos** según se muestra, siempre que cumplas los requisitos de dados que indica tu localización.

EL RÍO

Obtienes **piedra** y **monedas** según se muestra, siempre que cumplas los requisitos de dados que indica la rueda para tu localización.

EL NIDO DEL BÚHO

Obtienes **artículos de confort** para añadir a tu mano: puedes elegir 1 **o** robar 2 del mazo, según tu localización y el dado asignado.

EL TALLER

Construye 1 **mejora** gastando recursos según se indica. Tu dado determina lo alto que puedes subir. Añade 1 cabaña de tu hogar a tu nueva mejora. Hay mejoras que se convierten en **parcelas**.

LA POSADA

Obtienes **beneficios del viajero** según el dado que asignes.

EL MERCADO

Intercambia materias primas y monedas con la reserva según se indica.

PARCELAS

Asigna **dados de familia únicamente**. Obtienes las recompensas que indica la parcela.

PUNTUACIÓN FINAL

La partida termina cuando llega el invierno. Calcula tu puntuación en la parte de atrás de tu tablero de hogar. Obtienes puntos por lo siguiente:

- **A)** Los **artículos de confort**, incluida puntuación extra si corresponde.
- **B)** Las **mejoras**, incluida puntuación extra si corresponde.
- **C)** Las **casillas de cabaña sin tapar**.
- **D)** Los **recursos sobrantes**; 2 por **cuentos**, 1 por **monedas** y 3 por **grupos de 3 materias primas distintas**.

La mayor puntuación tiene el hogar más acogedor y gana la partida! Si es un empate, ¡todos los jugadores empatados ganan!