Creature Comforts



In Creature Comforts, la tua famiglia di animali della foresta lavora sodo per preparare la casa per l'inverno che si avvicina.

Il villaggio di Maple Valley sorge in una campagna rigogliosa che fornisce tutti gli ingredienti necessari per creare un'ampia varietà di comfort accoglienti. Il vivace Mercato è un buon posto per trovare ciò di cui hai bisogno, il Nido del Gufo offre ogni genere di ispirazione per riempire la casa di calore, e il Laboratorio è aperto per costruire miglioramenti utili di ogni tipo.

Cosa raccoglierai, cucinerai, sferruzzerai e creerai per rendere la tua tana il più calda e accogliente possibile?

PANORAMICA

Creature Comforts si gioca in otto round chiamati mesi. La plancia di gioco presenta una varietà di luoghi che offrono benefici differenti (come l'ottenimento di risorse, carte Comfort o carte Miglioramento). Per ottenere il beneficio di un luogo, dovrai inviarci un lavoratore, sperando di assegnargli in seguito i dadi necessari per rendere la visita un successo. Ciascun giocatore lancia due dadi Famiglia privati prima di inviare i propri lavoratori (in modo che tutti abbiano una piccola anticipazione del proprio potenziale). Una volta che tutti i lavoratori sono stati piazzati, vengono

lanciati i quattro dadi Villaggio condivisi per impostarli per il mese, e i turni hanno inizio.

Nel tuo turno, assegni i dadi dalla tua riserva di dadi unica (2 Famiglia e 4 Villaggio) ai tuoi lavoratori affinché possano agire. Userai le risorse raccolte per realizzare Miglioramenti utili e Comfort di valore, cercando soprattutto di confezionare oggetti che lavorino in sinergia per migliorare il tuo punteggio. La famiglia che realizza la collezione di Comfort più accogliente prima della prima nevicata vince la partita!

CREDITI

- IDEAZIONE DEL GIOCO: ROBERTA TAYLOR
- GRAFICA, REGOLAMENTO: JOSHUA CAPPEL
- ILLUSTRAZIONI: SHAWNA JC TENNEY
- SVILUPPO DEL GIOCO: KTBG
- DIRETTORE DELLA COMUNICAZIONE: SEAN JACQUEMAIN
- GESTIONE DEL PROGETTO: HELAINA CAPPEL

Roberta ringrazia: Wynne e Ben, che amo immensamente. Craig, che insiste nel credere in me anche quando non lo faccio io. I Game Artisans of Canada, la Fallcon Gaming Society, Mike Kolross, Rob Bartel, Paul Saxberg, Patrick Dorsey, Rick Apperson e tutti coloro che hanno partecipato agli eventi di playtesting locali.

KTBG ringrazia: Aubrey Cappel, Jory Cappel, Ruth Cappel, Bebo, Jonathan H. Liu, Alex Radcliffe, Rikki Radcliffe, Jeremy Howard, Brian Gray e la famiglia di Brian's Got Game, Nicole Hoye, Devon Norris, Sara Meadows e la famiglia di Tantrum House, Anna-Maria Jackson Phelps, Eric Buscemi, Sarah Shah, Alison Parkllan, Aaron Bradley, Ken Grazier, Daniel Burrell, Mandi Hutchinson e Kat Rider per tutto il loro incredibile supporto lungo il nostro viaggio con Creature Comforts. Un grandissimo ringraziamento ad Angelica Lazary, Billy Chandler e Jon-Paul Decosse per essere stati una parte così fondamentale di questo percorso. Vorremmo anche ringraziare i nostri sostenitori di Kickstarter, incredibilmente di supporto, senza i quali tutto questo non sarebbe stato possibile.

Pubblicato con amore da KTBG www.kidstablebg.com ©2021 Tutti i diritti riservati

COMPONENTI

- 1 PLANCIA DI GIOCO
  - BOSCO E PRATO
  - Il Laboratorio
  - Il Nido del Gufo
  - Il Mercato
  - La Locanda
  - Il Fiume

    - La Collina
    - La Valle
- 15 CARTE VIAGGIATORE (Benefici del Viaggiatore / Potere del Viaggiatore)
- 16 CARTE VALLE (Otto Bosco e otto Prato. Ci sono tre carte Primavera, tre d'Estate e due d'Autunno sia per il Bosco che per il Prato.)
- 72 CARTE COMFORT (Creare deliziosi Comfort per l'inverno è da dove proverrà la maggior parte del tuo punteggio!)
    - Nome / Tipo / Punteggio / Costo di Creazione / Punteggio bonus
- 5 PLANCIE CASA (Il retro di ogni plancia Casa presenta un tracciato segnapunti che userai alla fine della partita.)
    - Spazi Cottage / Spazi dadi Famiglia / Simbolo Famiglia
- 20 LAVORATORI (Coniglio, istrice, procione, volpe, scoiattolo)
- 34 CARTE MIGLIORAMENTO (Costruisci Miglioramenti per poteri speciali e opportunità di punteggio!)
    - Nome / Punteggio / Costo di Costruzione
- 20 COTTAGE (Spazio radura / Potere)
- 4 GETTONI MIGLIORAMENTO (Alcuni Miglioramenti includono gettoni speciali!)
    - 2 carriole, 2 almanacchi
- 20 MONETE
- 10 DADI FAMIGLIA

- 1 QUADRANTE DEL FIUME
- 1 TESERA COLLINA
- 21 GETTONI LEZIONE APPRESA
- 20 STORIE
- 114 GETTONI MERCI (Queste sei risorse sono chiamate Merci. Storie, Monete e gettoni Lezione Appresa non sono Merci. Ogni volta che vedi un simbolo, significa "qualsiasi Merce".)
    - 20 Legno, 20 Pietra, 20 Frutti, 18 Funghi, 18 Filati, 18 Grani
- 4 DADI VILLAGGIO
- 12 PLANCE MOLTIPLICATORE (Se esaurisci le risorse nella riserva, usale per dare il resto finché non si liberano altre risorse. Una plancia con una risorsa su di essa vale tre o cinque di quella risorsa, a seconda del lato della plancia che usi. Ad esempio, questa vale tre Grani: ...e questa vale cinque Frutti:)

PREPARAZIONE GENERALE

1. Posiziona la plancia di gioco sul tavolo. Imposta il quadrante del Fiume nella sua posizione con una rotazione casuale (in modo che le linee di divisione sul quadrante si allineino con le tre aperture nella cornice circostante). Posiziona la tessera Collina nel suo spazio.
2. Crea i mazzi di carte Valle a faccia in giù (mazzo del Bosco e mazzo del Prato). Ciascun mazzo deve avere le carte Primavera in fondo, le carte Estate sopra di esse e le carte Autunno in cima. All'interno di

ogni stagione l'ordine delle carte deve essere casuale. Una volta pronti i mazzi, capovolgi l'intero mazzo in modo che sia visibile solo la carta corrente (che sarà la Primavera per entrambi). Posiziona i mazzi nei rispettivi spazi sulla plancia.

3. Per una partita breve (ideale per principianti o giocatori più giovani), rimuovi una carta Primavera casuale e una carta Estate casuale sia dal mazzo del Bosco che da quello del Prato. La partita durerà così solo sei mesi invece di otto.
4. Crea pile di riserva per tutte e sei le Merci (Legno, Pietra, Grano, Funghi, Filati, Frutti) e pile di riserva per Monete, Storie e Lezioni Apprese (che non sono Merci; potresti voler separare le riserve di Merci da quelle non-Merci come promemoria).
5. Crea un mazzo di carte Comfort mescolato a faccia in giù. Pesca quattro Comfort a faccia in sù negli spazi del Nido del Gufo.
6. Crea una pila di carte Miglioramento mescolata a faccia in giù. Pesca un Miglioramento a faccia in sù in ciascuno spazio della scala. Tieni vicini i quattro gettoni Miglioramento (Carriole e Almanacchi).
7. Mescola il mazzo Viaggiatore a faccia in giù e posizionalo nella Locanda.
8. Scegli un giocatore che inizi come Mattiniero (così chiamiamo il primo giocatore; ruoterà ogni mese). Dai al Mattiniero il gettone Verme e i quattro dadi Villaggio. Controlla la tabella nella pagina accanto per vedere se qualcuno inizia con una Moneta bonus.

PREPARAZIONE DEL GIOCATORE (Ciascun giocatore esegue quanto segue)

1. Scegli la tua Famiglia e prendi la plancia Casa, quattro Lavoratori, quattro Cottage e due dadi Famiglia del tuo colore.
2. Posiziona i tuoi quattro Cottage sugli spazi della tua plancia Casa.
3. Pesca tre carte Comfort dal mazzo. Scegline due da tenere in mano (i Comfort in mano sono tenuti segreti dagli altri giocatori) e scarta il terzo in una pila degli scarti condivisa a faccia in sù vicino al mazzo.

Ora sei pronto per iniziare!

(Nota sulle tabelle di preparazione in base al numero di giocatori e alla durata della partita)

COME SI GIOCA

Ogni mese si svolge attraverso queste fasi, eseguite in ordine:

FASE 1: NUOVO VIAGGIATORE

Gira a faccia in sù la prima carta Viaggiatore nella Locanda; questo è il Viaggiatore che sta visitando Maple Valley questo mese! Ogni Viaggiatore ha un potere che influenzerà tutti i giocatori per il mese, oppure uno che si attiverà quando indicato dalla carta. Ciascun Viaggiatore mostra anche una serie di benefici a cui i giocatori possono accedere inviando un

lavoratore in visita più avanti nel round. Leggi il potere del Viaggiatore al gruppo. Se il potere del Viaggiatore dice "Immediatamente", devi seguire subito le istruzioni sulla carta.

FASE 2: DADI FAMIGLIA

Tutti i giocatori lanciano i propri due dadi Famiglia e li posizionano negli spazi dadi Famiglia sulla propria plancia Casa. Non alterare i loro valori; questi sono ora definiti per il mese.

FASE 3: PIAZZAMENTO

Tutti i giocatori lo fanno contemporaneamente. Posiziona i tuoi lavoratori in qualsiasi luogo desideri. Solo uno dei tuoi lavoratori può trovarsi in ciascun luogo, ma lavoratori di giocatori differenti possono condividere lo stesso luogo. Non importa chi si posiziona per primo, e sei libero di cambiare idea e spostare i tuoi lavoratori finché non sei soddisfatto. Ogni luogo descrive i criteri dei dadi necessari per la risoluzione. Durante il piazzamento, tieni presente che nel tuo turno (Fase 5) dovrai assegnare i dadi ai tuoi lavoratori per risolverli. A questo punto, hai solo i tuoi dadi Famiglia come indizio sui dadi che avrai a disposizione; i dadi Villaggio (che tutti i giocatori condivideranno) non sono ancora stati lanciati.

FASE 4: DADI VILLAGGIO

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato di piazzare i loro lavoratori, il Mattiniero lancia i quattro dadi Villaggio e li posiziona sulla Collina senza alterarne i valori. Tutti i giocatori devono fare attenzione a non disturbare o alterare questi dadi, poiché i loro valori sono ora definiti per il mese.

FASE 5: TURNI DEI GIOCATORI

A partire dal Mattiniero e procedendo in senso orario, ciascun giocatore effettua il proprio turno. Nel tuo turno:

- A) Posiziona i tuoi due dadi Famiglia (senza alterarli) sulla Collina insieme ai quattro dadi Villaggio. Questi sei dadi costituiscono ora la riserva di dadi a tua disposizione.
- B) Assegna i dadi dalla Collina ai luoghi in cui hai lavoratori, per soddisfare i requisiti di quei luoghi. Posiziona i dadi assegnati nei luoghi.
- C) Quando hai finito di disporre, risolvi ciascun luogo/Radura in cui hai assegnato dei dadi, uno alla volta in qualsiasi ordine desideri. Durante la risoluzione, riprendi il tuo lavoratore e qualsiasi dado Famiglia assegnato lì riportandoli a casa tua.
- D) È possibile che tu non riesca a risolvere uno o più lavoratori a causa di come sono usciti i dadi; puoi anche scegliere di non risolvere eventuali lavoratori. Una volta terminato, riporta a casa i

lavoratori irrisolti e prendi un gettone Lezione Appresa dalla riserva per ciascuno di essi.

- E) Crea Comfort. A questo punto puoi creare un numero qualsiasi di Comfort dalla tua mano pagando i costi indicati.
- F) Infine, riprendi i tuoi dadi Famiglia nella tua plancia Casa e rimetti con cura tutti i dadi Villaggio sulla Collina per il giocatore successivo.

LUOGHI

- La Valle: Una serie di quattro luoghi che cambiano ogni mese (due Boschi e due Prati) per raccogliere Legno, Funghi, Grano, Filati, Frutti, Monete e Storie.
- Il Fiume: Tre luoghi in cui puoi ottenere Pietra e Monete dalla riserva, i cui requisiti cambiano a seconda della rotazione del quadrante.
- Il Nido del Gufo: Il luogo in cui ottieni nuove carte Comfort in mano.
- Il Laboratorio: Assegna un dado per costruire un Miglioramento che ti offre vantaggi persistenti o opportunità di punteggio.
- La Locanda: Ogni mese ospita un Viaggiatore casuale diverso che offre benefici in base al dado assegnato.
- Il Mercato: Permette di effettuare scambi di Merci e Monete con la riserva.
- Radure: Alcuni Miglioramenti diventano Radure sopra la plancia di gioco, dove è possibile assegnare solo dadi Famiglia senza inviare lavoratori.

FASE 6: MANTENIMENTO

- Si attivano eventuali poteri di "Fine del Mese" dei Viaggiatori.
- Si scartano le carte superiori del Bosco e del Prato della Valle (se è inverno, la partita termina e si passa al punteggio).
- Si ruota il quadrante del Fiume in senso orario.
- Si aggiornano le offerte del Nido del Gufo e del Laboratorio.
- Si scarta il Viaggiatore della Locanda e si passa il gettone Verme al giocatore successivo.

PUNTEGGIO

Quando la partita termina (all'arrivo dell'inverno), i giocatori possono completare eventuali creazioni finali dalla mano e poi sommare i punti sulla plancia Casa utilizzando:

- Il valore delle Carte Comfort (inclusi i bonus).
- Il valore dei Miglioramenti costruiti.
- I valori dei Cottage rimasti liberi sulla plancia.
- Le Risorse avanzate (Storie, Monete e gruppi di Merci).

Chi totalizza il punteggio più alto ha reso la propria tana la più accogliente e vince la partita!