

CREATURE COMFORTS



Dans *Creature Comforts*, votre famille d'animaux de la forêt travaille d'arrache-pied pour préparer votre demeure pour l'hiver.

Le village de Vallée aux Érables est entouré d'une campagne généreuse qui offre tous les éléments dont vous aurez besoin pour améliorer votre confort. Le Marché, toujours animé, est un excellent endroit pour obtenir vos matériaux ; le Nid du Hibou propose de nombreuses sources d'inspiration pour rendre votre tanière des plus chaleureuses ; l'Atelier est à votre disposition pour fabriquer toutes sortes d'améliorations.

Qu'allez-vous récolter, cuisiner, tricoter et fabriquer pour vous assurer que votre demeure soit aussi confortable qu'elle puisse l'être ?



1-5



8+



40'

APERÇU

Creature Comforts se joue en 8 manches, appelées *mois*. Le plateau dispose de nombreux emplacements qui offrent de multiples bénéfices (tels que gagner des ressources, des cartes Confort ou des cartes Amélioration). Pour obtenir le bénéfice d'un emplacement, vous devrez y envoyer un Ouvrier, en espérant pouvoir lui assigner les dés nécessaires pour que sa visite soit un succès. Chaque joueur lance deux dés Famille personnels **avant** d'envoyer ses Ouvriers (*afin d'avoir une petite idée de son potentiel*). Une fois tous les Ouvriers envoyés, les quatre dés Village sont lancés, déterminant leur valeur pour le mois, et les tours des joueurs commencent.

À votre tour, vous assignez des dés de votre réserve (2 dés Famille et 4 Village) à chaque Ouvrier pour qu'il puisse compléter ses tâches. Vous utiliserez les ressources que vous récolterez pour fabriquer des Améliorations utiles et de précieux Conforts, en essayant de vous concentrer sur des objets qui fonctionnent bien ensemble pour améliorer votre score. La famille avec la collection de Conforts la plus chaleureuse avant la première chute de neige remporte la partie !

CRÉDITS

AUTEUR DU JEU
ROBERTA TAYLOR

ILLUSTRATIONS
SHAWNA JC TENNEY

GRAPHISME, RÈGLES
JOSHUA CAPPEL

DÉVELOPPEMENT
KTBG

DIRECTEUR DE LA COMMUNICATION
SEAN JACQUEMAIN

GESTION DE PROJET
HELAINA CAPPEL

Roberta remercie : Wynne et Ben, que j'aime plus que le monde entier. Craig, qui croit en moi, même quand je n'en suis pas capable moi-même. Les Game Artisans of Canada, la Falcon Gaming Society, Mike Kolross, Rob Bartel, Paul Saxberg, Patrick Dorsey, Rick Apperson, et tous ceux qui sont venus aux événements de playtest locaux.

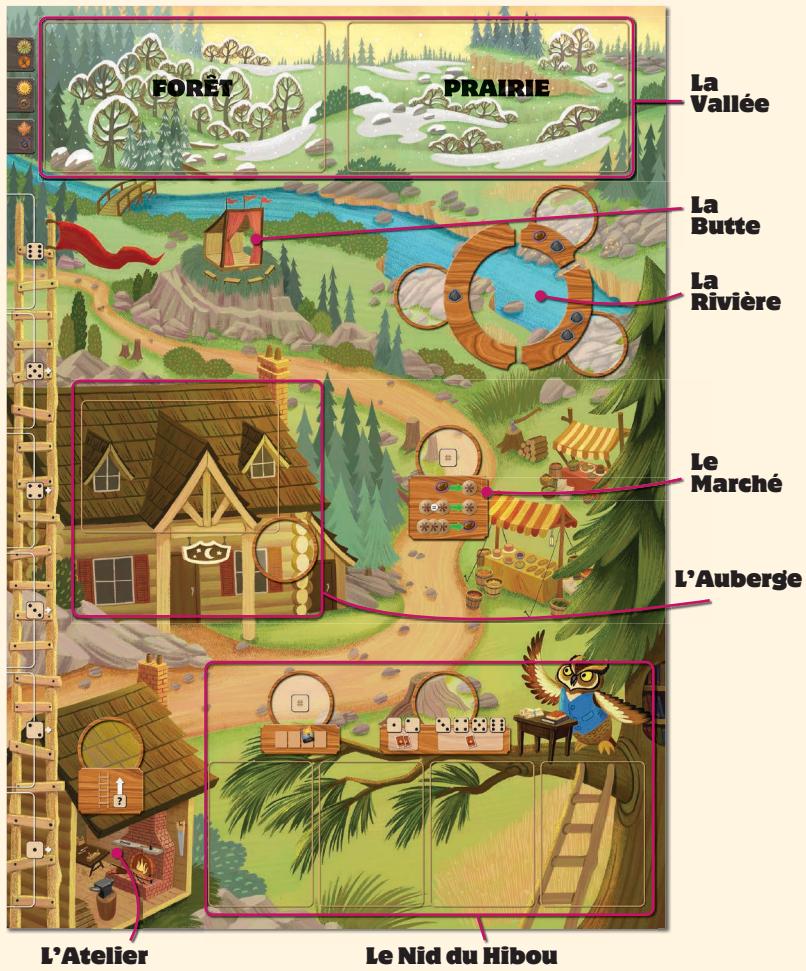
KTBG remercie : Aubrey Cappel, Jory Cappel, Ruth Cappel, Bebo, Jonathan H. Liu, Alex Radcliffe, Rikki Radcliffe, Jeremy Howard, Brian Gray et l'équipe de Brian's Got Game, Nicole Hoye, Devon Norris, Sara Meadows and the Tantrum House family, Anna-Maria Jackson Phelps, Eric Buscemi, Sarah Shah, Alison Parkllan, Aaron Bradley, Ken Grazier, Daniel Burrell, Mandi Hutchinson et Kat Rider pour leur incroyable soutien dans l'aventure *Creature Comforts*. Un ÉNORME merci à Angelica Lazary, Billy Chandler, et Jon-Paul Decosse pour avoir été de si importantes parties de ce périple. Et bien sûr, nos incroyables backers, sur Kickstarter, qui font de chaque campagne une aventure incroyable : on vous adore !



Publié avec amour par KTBG
www.kidstablebg.com
©2021 Tous droits réservés

MATÉRIEL

1 PLATEAU DE JEU



16 CARTES VALLÉE

8 Forêt et 8 Prairie. Pour chaque type, il y a 3 cartes Printemps, 3 Été et 2 Automne.



72 CARTES CONFORT

C'est en fabriquant de charmants Conforts pour l'hiver que vous marquerez la majorité de vos points !



15 CARTES VOYAGEUR



5 PLATEAUX DEMEURE

Au dos de chaque plateau Demeure se trouve une piste de points pour la fin de la partie.

Emplacements Maison



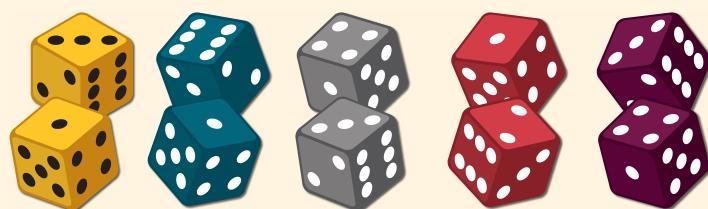
20 OUVRIERS



20 MAISONS



10 DÉS FAMILLE



1 CADRAN RIVIÈRE



1 TUILE BUTTE



114 JETONS MATERIAU

Ces 6 ressources sont des Matériaux. Les Histoires, les Pièces et les Leçons apprises ne sont pas des Matériaux. Quand vous verrez le symbole  , cela signifie « n'importe quel matériau ».



20 Bois



20 Pierres



20 Fruits



18 Champignons



18 Ficelles



18 Céréales

LE VER



4 DÉS VILLAGE



12 PLANCHES DE MULTIPLICATEUR

Si vous manquez de ressources, utilisez ces planches ! Une planche avec une ressource vaut trois ou cinq ressources de ce type, en fonction du côté utilisé.

Par exemple,
ceci vaut trois
Céréales :



... et ceci vaut
cinq Fruits :



34 CARTES AMÉLIORATION

Fabriquez des Améliorations pour obtenir des pouvoirs spéciaux et des points !



4 JETONS AMÉLIORATION

Quelques Améliorations viennent avec des jetons spéciaux !



2 Brouettes



2 Almanachs

20 PIÈCES



20 JETONS HISTOIRE



MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1 Placez le plateau de jeu sur la table. Placez le Cadran Rivière à l'emplacement prévu et à un angle aléatoire (mais en vous assurant que les lignes divisant le cadran s'alignent avec les 3 trous sur le plateau). Placez la tuile Butte à l'emplacement prévu.

2 Créez la pioche de cartes Vallée, face cachée (les pioches Forêt et Prairie). Chaque pioche doit avoir les cartes Printemps au-dessous, puis les cartes Été, puis les cartes Automne au-dessus. En respectant l'ordre des saisons, *au sein de chaque saison, l'ordre des cartes doit être aléatoire*. Lorsque les pioches sont prêtes, retournez-les pour que la carte du dessus (qui sera une carte de Printemps pour chacune des deux pioches) soit visible. Placez les pioches aux emplacements prévus sur le plateau.

Pour une partie plus rapide (*un bon choix pour les débutants ou les plus jeunes*), retirez une carte de Printemps et une carte d'Été au hasard de chaque type. La partie dure 6 mois au lieu de 8.

3 Créez une réserve pour les 6 Matériaux (Bois, Pierres, Fruits, Champignons, Ficelles, Céréales), et pour les Pièces, les Histoires et les Leçons apprises (*qui ne sont pas des Matériaux, il est suggéré de séparer ces réserves pour bien se souvenir de la différence*).

4 Mélangez et créez une pioche face cachée de cartes Confort. Révélez quatre cartes et posez-les sur les emplacements dans le Nid du Hibou.

5 Mélangez et créez une pioche face cachée de cartes Amélioration. Révélez six cartes et posez-les à côté des emplacements de l'échelle. Gardez les quatre jetons Amélioration (Brouettes et Almanachs) à proximité.

6 Mélangez la pioche de cartes Voyageur et placez-la sur l'Auberge, face cachée..

7 Déterminez le joueur qui sera le *Lève-Tôt* et qui commencera la partie (*le Lève-Tôt changera chaque mois*). Donnez au Lève-Tôt le jeton Ver et les quatre dés Village. En vous référant au tableau à droite, donnez une Pièce bonus, si nécessaire.

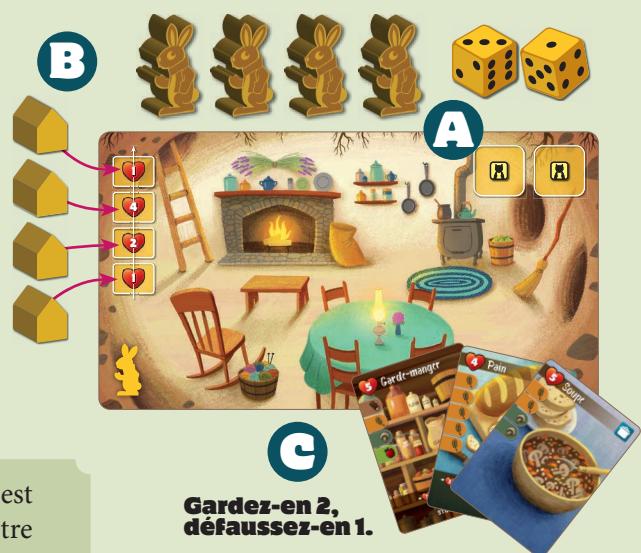


MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

(Chaque joueur réalise ces étapes)

- Choisissez une famille et prenez le **Plateau Demeure**, quatre **Ouvriers**, quatre **Maisons** et deux dés **Famille** de cette couleur.
- Placez vos quatre **Maisons** sur les emplacements de votre plateau Demeure.
- Piochez trois cartes Confort. Gardez-en deux en main (*les cartes Confort en main restent cachées des autres joueurs*) et défaussez la troisième dans *une défausse*, face visible, à proximité de la pioche.

Vous êtes maintenant prêts à commencer !



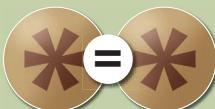
- 7 Selon le nombre de joueurs et la longueur de votre partie, il est possible que certains joueurs n'aient pas autant l'occasion d'être Lève-Tôt (*premier joueur*) que les autres. Vérifiez le tableau ci-dessous pour savoir à quel joueur donner 1 Pièce supplémentaire !

| | PARTIE NORMALE 8 MOIS | PARTIE COURTE 6 MOIS |
|------------------|----------------------------------|---------------------------------|
| 2 JOUEURS | ✗ | ✗ |
| 3 JOUEURS | 3 | ✗ |
| 4 JOUEURS | ✗ | 3, 4 |
| 5 JOUEURS | 4, 5 | 2, 3, 4, 5 |



MAIS QU'EST-CE QUE C'EST QUE ÇA ?

Vous remarquerez que ce symbole est très commun. Il est partout, en fait. Ce symbole signifie « *n'importe quel matériau* ». Rappelez-vous que les Pièces, les Histoires et les Leçons apprises **ne sont pas** des Matériaux. Le Bois, la Pierre, les Fruits, les Champignons, la Ficelle et les Céréales **sont** des Matériaux.



Ceci signifie « deux Matériaux du même type ».



Ceci signifie « deux Matériaux différents ».



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque mois se déroule selon les étapes suivantes, jouées dans l'ordre :

ÉTAPE 1: NOUVEAU VOYAGEUR

Révélez la première carte Voyageur de l'Auberge : c'est le Voyageur qui visite la Vallée aux Érables ce mois-ci ! Chaque Voyageur a un pouvoir : certains affectent tous les joueurs pendant ce mois, et d'autres ont un effet qui va se déclencher quand les instructions sur la carte l'indiqueront. Chaque Voyageur offre aussi une variété de Bénéfices à laquelle les joueurs peuvent accéder en envoyant un Ouvrier lui rendre visite plus tard dans la manche.

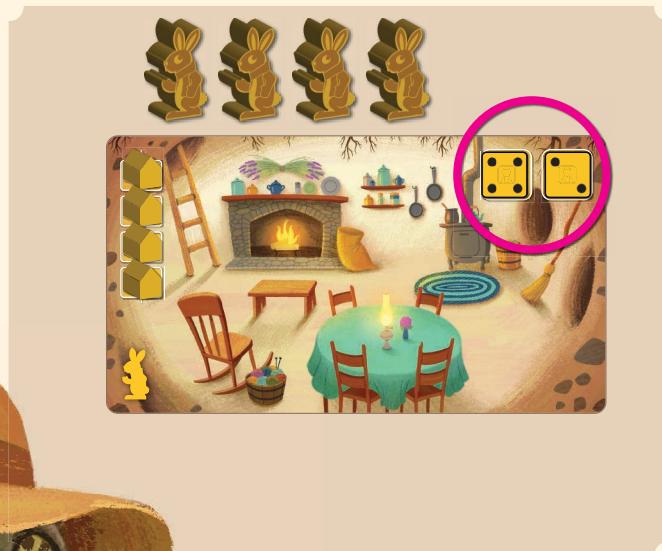
Lisez le pouvoir du Voyageur au groupe. Si le pouvoir indique « *Immédiatement* », suivez les instructions sur la carte.



Le pouvoir du Lynx du Canada dit que chaque joueur, dans l'ordre du tour, doit offrir en cadeau deux Matériaux différents de la réserve au joueur à sa gauche. Allez-y !

ÉTAPE 2 : DÉS FAMILLE

Chaque joueur lance **ses deux dés Famille** et les place sur les emplacements prévus sur son plateau Demeure. Une fois placés, **ne modifiez pas les dés** ; ils ne changeront pas pour le restant du mois.

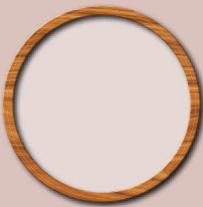


ÉTAPE 3 : PLACEMENT

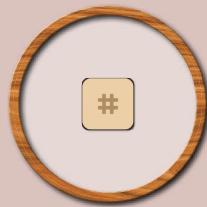
Tous les joueurs font cette étape **en même temps**. Placez vos Ouvriers sur les emplacements de votre choix. Seulement un Ouvrier de **chaque joueur** peut se trouver sur chaque emplacement, mais plusieurs Ouvriers de différentes couleurs **peuvent** partager un emplacement. L'ordre de placement n'a pas d'importance, et vous êtes libre de placer un Ouvrier, puis de changer d'idée encore et encore, jusqu'à ce que vous soyez satisfait du placement.

Chaque emplacement indique la valeur de dé nécessaire pour accomplir la tâche associée. Pendant que vous placez vos Ouvriers, rappelez-vous qu'à votre tour (Étape 5), vous devrez assigner des **dés** à vos Ouvriers pour les activer. À ce stade, vous n'avez que la valeur de vos dés **Famille** comme indice des valeurs disponibles ; les dés **Village** (qui sont partagés par tous les joueurs) n'ont pas encore été lancés.

Référez-vous à la section **Emplacements** pour les détails de placement et d'activation de chaque emplacement.



Ceci est un *emplacement*. Il y en a douze sur le plateau.



Lorsqu'un emplacement contient ce symbole, cela signifie que la valeur du dé associé est sans importance.

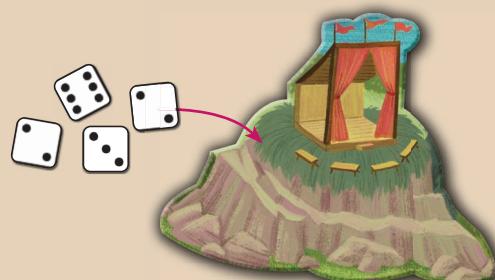
Pour la **plupart** des emplacements, l'ordre du tour ne change rien ; les joueurs auront tous les bénéfices associés, peu importe le placement des autres. Par contre, pour le **Nid du Hibou** et l'**Atelier**, il est **possible** qu'un joueur qui joue avant vous prenne la carte (*Confort ou Amélioration*) qui vous intéresse. Gardez cela en tête si vous jouez tard dans l'ordre du tour.

ÉTAPE 4 : DÉS VILLAGE

Une fois tous les Ouvriers placés, le Lève-Tôt lance les 4 dés Village et les place sur la Butte **sans en changer la valeur**. Tous les joueurs doivent faire bien attention de ne pas affecter ces dés, puisque leur valeur ne changera pas durant le mois.



Vu les dés Famille qu'elle a lancés, Lapin envoie ses 4 Ouvriers à l'Atelier, à l'Auberge, à la Forêt et à la Rivière. En même temps, les autres joueurs placent eux aussi leurs Ouvriers à divers emplacements.



ÉTAPE 5 : TOURS DES JOUEURS

En commençant par le Lève-Tôt, puis en sens horaire, les joueurs jouent leurs tours. À votre tour :

A Placez vos deux dés Famille (*sans les modifier*) sur la Butte avec les quatre dés Village. Ces six dés sont maintenant la réserve de dés disponibles pour vous à assigner.

B Assignez les dés de la Butte vers les emplacements sur lesquels se trouve un de vos Ouvriers, en prenant soin de respecter les pré-requis de chaque emplacement. Placez les dés assignés **sur l'emplacement**.

- Les dés assignés à un emplacement peuvent être des dés Famille, Village, ou une combinaison des deux.
- Vous pouvez aussi assigner des dés Famille aux Clairières qui ont été bâties (voir *Clairières*, page 12).
- Vous êtes libre de déplacer vos dés jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

Il est sage d'attendre d'être satisfait du placement des dés avant d'activer les Ouvriers : cela réduit les retours en arrière, et les erreurs qui s'en suivent.



Si vous en avez, vous pouvez dépenser un jeton *Leçon apprise* pour modifier la valeur d'un dé. Chaque jeton utilisé ainsi modifie la valeur du dé de +1 ou -1. Placez le jeton à côté du dé modifié, avec la face + ou - visible, selon. **Ne modifiez pas la valeur du dé lui-même** : lorsque vous considérez la valeur du dé, utilisez la valeur modifiée. Vous **pouvez** utiliser plusieurs jetons *Leçon apprise* sur le même dé si vous le désirez. Vous **ne pouvez pas augmenter un** ☐ **ou diminuer un** ☐, et vous **ne pouvez pas transformer un** ☐ **en** ☐ **ou vice versa**.

C Quand vous avez fini d'assigner vos dés, **activez** chaque emplacement / chaque Clairière où vous avez assigné des dés, un à la fois dans l'ordre de votre choix. Après avoir terminé d'activer l'action d'un emplacement, ramenez votre Ouvrier et les dés Famille qui y ont été assignés à votre Demeure (*laissez les dés Village pour l'instant*).

Référez-vous à la section **Emplacements** (pages 10-12) pour les détails d'activation de chaque emplacement.

L'utilité de la Butte est de garder tous vos dés non-assignés ensemble pour pouvoir mieux les visualiser.

Plus tard dans le tour, elle servira aussi à séparer les dés assignés et ceux qui sont toujours disponibles.



*Lapin a envoyé ses Ouvriers aux quatre emplacements encerclés. Lapin a accès aux six dés sur la Butte (présentés plus hauts) et à un jeton *Leçon apprise* d'un mois précédent.*

- *Lapin utilise la *Leçon apprise* pour que le ☐ soit traité comme un ☒ et l'assigne à la Forêt avec un ☒.*
- *Lapin assigne un ☐ à l'Auberge.*
- *Lapin assigne un ☐ à l'Atelier.*
- *Lapin a placé un Ouvrier à la Rivière, mais n'a pas de ☒ ou de ☒ à y assigner. Elle réfléchit au ☐ qu'elle a placé à la Rivière (ce qui lui permettrait de reprendre sa *Leçon apprise*), mais elle ne pourrait plus compléter l'action de Forêt. Après y avoir réfléchi pendant un moment, elle décide qu'elle préfère une visite à la Forêt et ne déplace pas de dés.*

*Lapin résout ensuite toutes les activations des emplacements avec des dés qui remplissent les conditions, en ramenant chaque Ouvrier et les dés Famille à sa Demeure après l'activation. Référez-vous à la section **Emplacements** (pages 10-12) pour les détails d'activation de chaque emplacement.*

D Il est possible que vous **ne puissiez pas** activer un ou plusieurs Ouvriers à cause des valeurs de dés disponibles, ou encore que vous **souhaitiez pas** les activer. Une fois que vous avez résolu les actions de **tous** les Ouvriers que vous souhaitez et que vous pouvez activer, ramenez à votre Demeure tous les Ouvriers **restants**. Pour chaque Ouvrier **non activé**, obtenez un jeton **Leçon apprise**.

Notez que puisque cette étape **suit** l'étape d'activation, vous **ne pouvez pas utiliser les Leçons apprises obtenues à cette étape pour modifier les dés de ce mois-ci**.



Son Ouvrier à la Rivière n'ayant pas été activé, Lapin le ramène à sa Demeure avec un jeton **Leçon apprise** !

E Fabriquez vos Conforts. À cette étape, vous pouvez fabriquer autant de Conforts de votre main que vous le désirez. Le **coût** de chaque Confort est indiqué (*une combinaison de Matériaux, des Pièces et d'Histoires*) : retournez ces ressources à la réserve et placez la carte Confort **face visible** près de votre Demeure.

- Certains Conforts ont des synergies intéressantes... tentez de fabriquer des choses qui vont bien ensemble !
- Certains Conforts ont un symbole de *type* dans le coin supérieur droit : certaines Améliorations s'y réfèrent.
- Certains Conforts indiquent qu'ils rapporteront des points bonus en fin de partie selon les ressources « stockées ici ». Vous pouvez déplacer des ressources entre votre Demeure et ces cartes comme bon vous semble : les ressources ne sont attribuées à ces cartes qu'au décompte final.



Avec ces ressources sur son plateau Demeure, Lapin peut fabriquer la Lampe ou le Foulard... mais pas les deux ! Elle décide de dépenser la Pierre, la Ficelle et la Pièce pour l'instant, conservant le Foulard pour un mois futur.

F Enfin, reprenez vos dés Famille (*s'ils ne sont pas déjà dans votre Demeure*), et replacez **délicatement** les dés Village à la Butte (*sans en changer la valeur*) pour les donner au joueur à votre gauche. Les jetons Leçons apprises utilisés ce tour-ci sont aussi défaussés.

Si vous avez **plus de trois** cartes Confort en main à la fin de votre tour, vous devez en défausser jusqu'à en avoir 3 (*à vous de choisir quelles cartes défausser*). Notez que vous pouvez avoir plus de 3 cartes Confort **durant** votre tour.

Puis, le joueur suivant débute son tour. Si vous étiez le dernier joueur du mois, passez à l'étape **Mise à jour**.



EMPLACEMENTS

La Vallée

La Vallée est une série de quatre emplacements qui changent chaque mois : deux dans la Forêt et deux dans la Prairie. Vous pouvez obtenir du Bois et des Champignons dans la **Forêt**. Vous pouvez obtenir des Céréales et de la Ficelle à la **Prairie**. Les Fruits, les Pièces et les Histoires peuvent être obtenus aux deux types d'emplacements.



Remarquez qu'un type de Matériaux est introuvable à chaque saison ! La Vallée ne produit pas de Céréales au Printemps, pas de Champignons en Été et pas de Ficelles en Automne. Le plateau contient un aide-mémoire à cet effet.

Chaque emplacement dans la Vallée indique les pré-requis des dés pour réussir une visite. Toute ressource gagnée de la Vallée est prise dans la réserve.



Les joueurs à ces emplacements doivent, à leur tour :

(décrit de droite à gauche)

- Assigner un dé avec une valeur de 3 ou moins (**3** par exemple) pour obtenir un Bois.
- Assigner deux dés avec une somme de 5 ou moins (**4** et **1** par exemple) pour obtenir deux Bois et deux Champignons.
- Assigner trois dés consécutifs (**3**, **4**, **5** par exemple) pour obtenir deux Histoires et une Pièce.
- Assigner un **4** et un **5** pour obtenir un Fruit et une Ficelle.

QUELQUES TYPES DE PRÉ-REQUIS RENCONTRÉS DANS LA VALLÉE



3 dés dont les valeurs sont consécutives.



Autant de dés que nécessaire pour une somme d'au moins 11.



Deux dés dont la somme est de 5 ou moins.



Un dé de valeur 6.



Deux dés de la même valeur.



Deux dés : un trois et un quatre.



Deux dés dont la somme est exactement 8.



Trois dés qui ont tous une valeur paire.



Un dé de valeur 3 ou moins.

La Rivière

La Rivière contient 3 emplacements où vous pourrez recevoir des Pierres et des Pièces de la réserve. Les pré-requis des dés de chaque emplacement changeront chaque mois, puisque le cadran de la Rivière tournera.

A Assinez un dé dont la valeur équivaut à l'**une** des **trois** valeurs de cette section pour obtenir **une** Pierre.

B Assinez un dé dont la valeur équivaut à l'**une** des **deux** valeurs de cette section pour obtenir **deux** Pierres.

C Assinez un dé dont la valeur équivaut à la **seule** valeur de cette section pour obtenir une Pierre **et** une Pièce.



Avec le Cadran dans cette orientation :

A Lapin doit assigner un **3**, **4**, ou **5** pour obtenir une Pierre.

B Raton doit assigner un **3** ou **4** pour obtenir deux Pierres.

C À leur tour, Renard et Lapin doivent chacun assigner un **3** pour obtenir une Pierre et une Pièce.

Le Nid du Hibou

C'est ici que vous obtiendrez de nouvelles cartes Confort. (Vous devez avoir la carte en main avant de pouvoir Fabriquer un Confort.) Il y a ici deux emplacements.

- Emplacement 1: assignez un dé de n'importe quelle valeur, puis prenez une carte visible de votre choix. Puis, glissez chaque carte à droite de la carte choisie vers la gauche, et révélez une carte de la pioche dans l'espace vide.
- Emplacement 2 : assignez un dé, puis piochez, selon la valeur du dé, une ou deux cartes face cachée.

Si la pioche de cartes Confort est vide, prenez la défausse, mélangez-la, et retournez-la pour créer une nouvelle pioche.



Raton peut assigner n'importe quel dé et choisir soit la Théière, la Flûte, la Tarte ou la Chaise à bascule. Puis, il glisserait les cartes Confort vers la gauche et ajouterait une nouvelle carte dans l'espace à droite.

Porc-épic pourrait assigner un ☐ ou un ☑ pour piocher deux cartes Confort à l'aveugle, ou un ☐☐, ☐☒, ☒☒, ou ☒☐☐ pour n'en piocher qu'une.

L'Atelier

Assignez un dé, puis bâtissez une Amélioration. Les Améliorations vous offrent soit un avantage permanent, soit une façon supplémentaire de marquer des points comme indiqué sur la carte. Il n'y a qu'un emplacement ici : la valeur du dé assigné vous indique la hauteur que vous pouvez atteindre sur l'échelle. **Vous pouvez prendre une carte qui est plus basse.**

Pour bâtir une Amélioration que vous pouvez atteindre, vous devez aussi avoir au moins une *Maison* sur votre plateau Demeure, et vous devez pouvoir payer le coût indiqué sur la carte immédiatement. Retournez ces ressources à la réserve, puis, prenez l'Amélioration. Faites glisser vers le **bas** toutes les Améliorations qui étaient plus hautes sur l'échelle et révélez une carte de la pioche **dans** l'espace vide.

- Vous **ne** pouvez pas bâtir deux Améliorations identiques.
- Certaines Améliorations (*l'Almanach* et *la Brouette*) indiquent que vous recevez un jeton spécial en les bâtant ; ajoutez ce jeton à votre Demeure.

La plupart des Améliorations sont placées près de votre Demeure. Quelques Améliorations sont des *Clairières* que vous placerez à côté du plateau de jeu, au-dessus de la Vallée (voir *Clairières*, page 12, pour les détails). Dans les deux cas, prenez la **Maison la plus basse** de votre Demeure et placez-la sur cette Amélioration. Vous n'avez que quatre Maisons : il faut bâtir judicieusement !



Renard a envoyé un Ouvrier à l'Atelier et y a assigné un ☐☐. Renard peut donc bâtir n'importe laquelle des quatres cartes du bas de l'échelle.

Parmi ces cartes, les seules pour lesquelles elle dispose des ressources sont le *Jardin d'Herbes* ou la *Forêt Sauvage*. Renard aime le *Jardin d'Herbe*, puisque les autres joueurs fabriquent beaucoup de Conforts de type Nourriture.

Pour le bâtir, Renard paie les deux Bois, place la carte près de sa Demeure et y place sa *Maison la plus basse* restante.

Pour finir, Renard glisse vers le bas les Améliorations qui étaient plus hautes, puis révèle une nouvelle carte dans l'espace le plus haut.



L'Auberge

À chaque mois, un nouveau Voyageur se présente à l'Auberge. Quand vous y envoyez un Ouvrier, le dé qui y sera assigné déterminera le bénéfice que vous obtiendrez parmi les options à droite de la carte Voyageur.

- Lorsqu'un bénéfice contient une flèche verte, vous pouvez compléter cette transaction **au plus autant de fois** que le multiplicateur indiqué. Si c'est un symbole **?** qui est sur la flèche, c'est que le nombre maximum est égal à la valeur du dé assigné. S'il n'y a pas de multiplicateur, c'est que vous ne pouvez compléter cette transaction **qu'une seule fois**.
- Les ressources dépensées à l'Auberge retournent à la réserve. Les ressources obtenues à l'Auberge proviennent de la réserve.



Par exemple, Raton a envoyé un Ouvrier rendre visite à Ours Noir à l'Auberge et leur interaction dépendra du dé assigné :

[Fruit], **[Fruit]**, ou **[Fruit]**: Raton peut dépenser un Fruit pour obtenir un Matériaux de son choix. Il peut compléter cette action autant de fois que la valeur du dé assigné. Par exemple, en assignant un **[Fruit]**, il peut la compléter jusqu'à trois fois.

[Histoire] ou **[Histoire]**: Raton obtient une Histoire.

[Pièce]: Raton peut dépenser un Fruit pour obtenir une Pièce, et ce, jusqu'à trois fois !

Le Marché

Assignez un dé de **n'importe quelle valeur**, puis échangez vos ressources avec celles de la réserve. Vous pouvez faire autant d'échanges que vous le désirez, dans l'ordre que vous souhaitez, tant qu'il vous reste les ressources pour le faire. Il y a trois types d'échanges :

- Échanger une Pièce contre n'importe quel Matériaux.
- Échanger deux Matériaux **du même type** contre un autre Matériaux.
- Échanger trois Matériaux de **n'importe quel type** contre une Pièce.



Porc-épic peut assigner n'importe quel dé au Marché pour compléter autant d'échanges qu'il le souhaite et qu'il peut le faire.

Les Clairières

Certaines Améliorations deviennent des *Clairières* quand elles sont bâties et sont placées au-dessus du plateau. Les **Ouvriers** ne peuvent **pas** être envoyés dans les Clairières durant la phase de Placement, mais les joueurs peuvent y assigner des **dés Famille** (*mais pas de dés Village*) à leur tour (*un seul dé par Clairière*), sans avoir à y envoyer d'Ouvrier.



Chaque Clairière contient un espace similaire aux emplacements, mais avec une forme plus carrée. Les symboles au haut de l'espace rappellent que vous n'y envoyez aucun Ouvrier et que seuls les dés Famille peuvent y être envoyés.

Chaque carte Clairière indique comment résoudre son action. Souvent, le joueur ayant bâti l'Amélioration obtient aussi un bénéfice quand un **autre** joueur y assigne un dé.



Les Clairières vont au-dessus du plateau, à cet endroit.



Par exemple, Renard a bâti la Forêt Sauvage plus tôt. Lapin a une soudaine envie de Champignons et a un dé Famille qu'elle ne sait pas trop où assigner : elle l'envoie donc à la Forêt Sauvage. Lapin obtient deux Champignons, alors que Renard (le propriétaire) obtient un Champignon, comme indiqué.



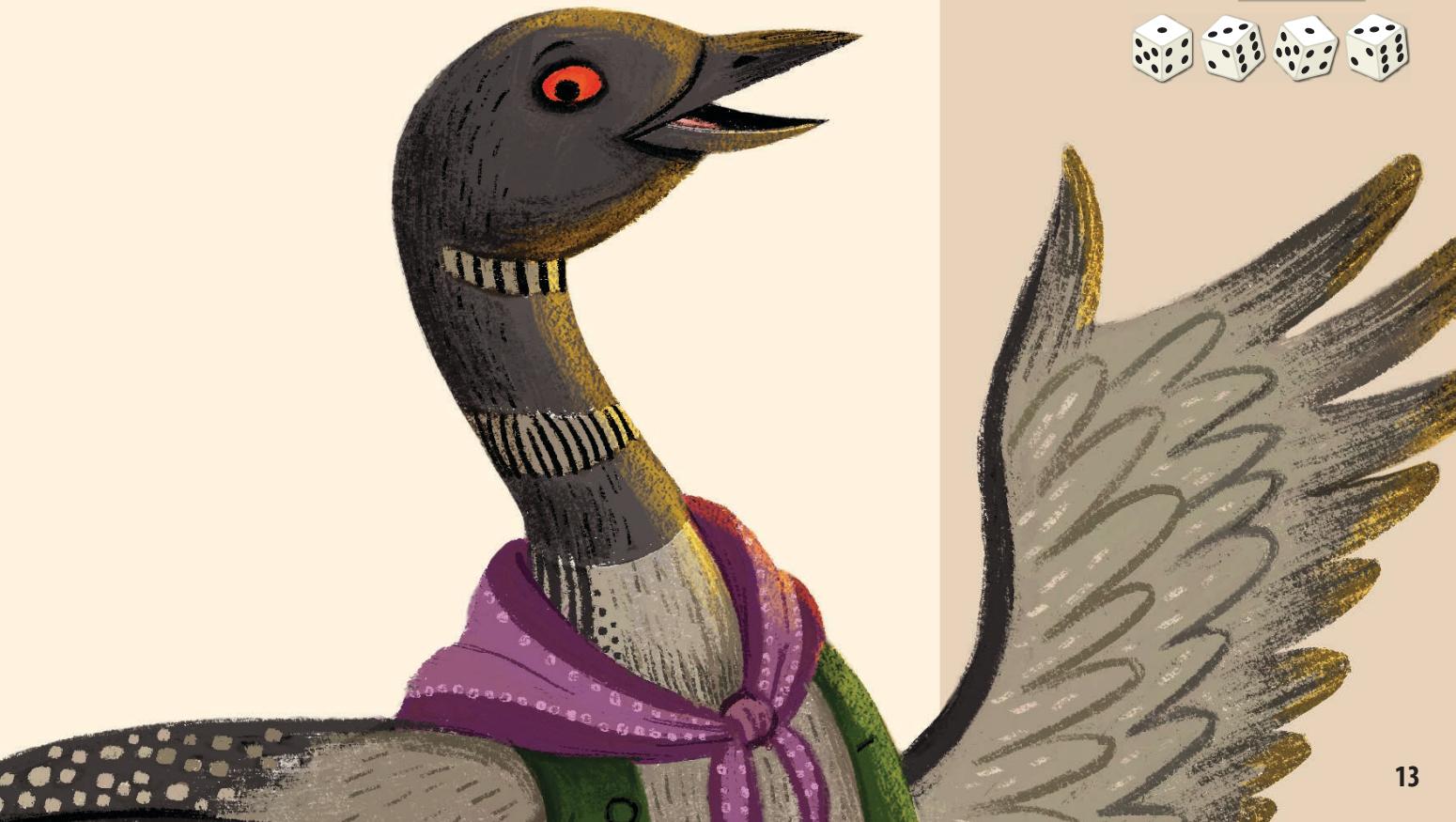
ÉTAPE 6 : MISE À JOUR

Certains Voyageurs ont un pouvoir qui s'active à la *Fin du Mois*. Si c'est le cas pour le Voyageur actuellement à l'Auberge, réalisez cet effet maintenant.

Défaussez les cartes du dessus des pioches **Forêt** et **Prairie** dans la Vallée, pour révéler les cartes disponibles pour le mois suivant et pour avancer à travers les saisons. S'il n'y a plus de cartes dans les pioches, vous pouvez voir la première chute de neige de l'hiver, et c'est donc la fin de la partie... Procédez immédiatement au **Décompte**, sans terminer l'Étape de *Mise à jour*. Sinon, complétez les étapes suivantes :

- 1 Faites tourner le cadran de la Rivière d'un cran en sens horaire.
- 2 Défaussez le Confort le plus à gauche du Nid du Hibou, puis faites glisser toutes les cartes restantes vers la gauche, pour révéler une carte supplémentaire dans l'espace le plus à droite.
Défaussez l'Amélioration la plus basse de l'Atelier, puis faites glisser toutes les cartes restantes vers le bas, pour révéler une carte supplémentaire dans l'espace le plus en haut.
- 3 Défaussez le Voyageur de l'Auberge.
- 4 Le Lève-Tôt passe le jeton de Ver au joueur à sa gauche. Ce joueur est le nouveau Lève-Tôt et prend les dés Village pour les lancer pour le mois suivant.

Démarrez le nouveau mois à l'**Étape 1 : Nouveau Voyageur**.



DÉCOMPTE

Quand la partie se termine, tous les joueurs peuvent librement fabriquer tout Confort qu'ils tiennent toujours en main s'ils ont les ressources pour le faire. Puis, les joueurs marquent leurs points pour savoir qui aura la Demeure la plus confortable pour ces longs mois d'hiver !

Allez au verso de votre Demeure et utilisez la piste de points pour compter vos points !

- Utilisez n'importe quel jeton du jeu comme marqueur de points.
- Si vous avez toujours des Maisons sur votre Demeure, placez-les sur les espaces au dos du plateau, en commençant par les espaces du haut.
- Si vous dépassiez 50 points, retournez votre marqueur au début de la piste puis continuez à compter. Placez un jeton sur l'espace +50 comme aide-mémoire.

Les points sont marqués de multiples façons :

CARTES CONFORT

Chaque carte a une valeur ❤. Plusieurs offrent aussi des points bonus.

- Certains Conforts vous permettent de stocker vos ressources sur la carte pour obtenir des points bonus. Vous pouvez déplacer des ressources entre votre Demeure et ces cartes comme bon vous semble, mais chaque ressource ne peut être stockée que sur une carte. Les ressources stockées sur un Confort **ne sont pas** non plus considérées comme des « ressources restantes » (voir plus bas).

AMÉLIORATIONS

Chaque carte a une valeur ❤. Certaines offrent aussi des points bonus.

ESPACES MAISON

Marquez les points ❤ indiqués par chaque espace Maison vide de votre Demeure. Un espace recouvert ne rapporte aucun point.

RESSOURCES RESTANTES



Le joueur avec le score le plus élevé a construit la Demeure la plus confortable, la plus chaleureuse et la mieux préparée pour l'hiver, et remporte la victoire ! En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent, et c'est encore mieux que de passer l'hiver tout seul.



Votre **Foyer** vaut 6 plus 4 pour les deux groupes de Bois qui y sont stockés. Votre **Pain** vaut 4 plus 2 parce que vous avez aussi de la Soupe. La **Soupe** vaut 5.



Votre **Secrétaire** vaut 2 vous obtenez aussi un 4 supplémentaire pour les Conforts de type Lumière construits par les autres joueurs. Votre **Parapluie** vaut 3.



Vos **espaces Maisons** vides valent un total de 3.



Vos trois **Histoires restantes** valent 6, votre **Pièce restante** vaut 1, et vos cinq **Matériaux restants** forment un groupe de trois pour 3.

Vous terminez la partie avec 41. Est-ce que ce sera suffisant pour faire de votre Demeure la plus chaleureuse ?

MODE SOLO

Creature Comforts se joue en solitaire sans devoir changer de règles !
Tout ce que vous avez à faire, c'est de retirer ces cartes du jeu :

- Pour les cartes *Voyageur*, retirez le *Lynx du Canada*, le *Huard à collier* et l'*Orignal*.
- Pour les cartes *Amélioration*, retirez les deux exemplaires de *Sauna Baril*, *Chalet*, *Jardin d'Herbes*, *Rouet* et *Secrétaire*. Puis, retirez un exemplaire de chaque carte restante, pour que toutes les Améliorations restantes soient uniques.

Jouez la partie normalement, puis utilisez le questionnaire suivant pour définir le résultat de votre partie. Chaque réponse vous donnera un mot. En mettant ensemble les quatre mots, vous obtiendrez votre titre. Par exemple, vous pourriez être la *Glacialement Austère Créature des Champs ou le Douillettement Préparé Dorloté du Village* !

1. Quel type de Confort est le plus présent parmi vos cartes ? *S'il s'agit d'une égalité, choisissez le type à égalité que vous souhaitez.*

- Vêtement : *Douillettement*
- Nourriture : *Délicieusement*
- Lumière : *Radieusement*
- Extérieur : *Glacialement*

2. Combien de cartes Confort avez-vous fabriquées ?

- 0-3 : *Austère*
- 4-6 : *Préparé(e)*
- 7-9 : *Choyé(e)*
- 10+ : *Dorloté(e)*

3. Combien d'Améliorations avez-vous construites ?

- 0-1 : *Bestiole*
- 2 : *Créature*
- 3 : *Résident(e)*
- 4 : *Protecteur (trice)*

4. Quel est votre score final ?

- 0-25 : *de votre Tanière*
- 26-40 : *des Champs*
- 41-55 : *des Bois*
- 56-65 : *du Village*
- 66-75 : *de la Vallée aux Érables*
- 76+ : *du Confort !*



CREATURE COMFORTS EN UN COUP D'OEIL

LE JEU EXPLIQUÉ EN UNE SEULE PAGE.

MISE EN PLACE

Installez le plateau, avec le **cadran Rivière** et la **Butte**. Créez les pioches de **cartes Vallée Forêt et Prairie**, placées faces visibles dans l'ordre suivant (de haut en bas): Printemps / Été / Automne. Créez une réserve de **jetons ressource**. Mélangez les cartes **Confort** et révélez-en quatre dans le **Nid du Hibou**. Mélangez les **Améliorations** et révélez-en six sur l'échelle de l'**Atelier** ; gardez les **jetons Amélioration** à portée de main. Placez les cartes **Voyageur** mélangées, face cachée, sur l'**Auberge**. Choisissez un **Lève-Tôt** qui obtient le **Ver** et les quatre **dés Village**.

Chaque joueur reçoit le **plateau Demeure**, les **Ouvriers**, les **Maisons**, et les **dés Famille** de sa couleur. Les Maisons vont sur les *espaces Maison*. Chaque joueur pioche trois **Conforts**, en garde deux et en défausse un. Certains joueurs peuvent obtenir une **Pièce bonus**, au départ selon le tableau de la page 5.

DÉROULEMENT

1. NOUVEAU VOYAGEUR

Révélez le **Voyageur** du mois sur l'**Auberge**. Activez les pouvoirs « *immédiats* ».

2. DÉS FAMILLE

Chaque joueur lance ses **dés Famille**. Les valeurs sont déterminées pour le mois.

3. PLACEMENT

Tous en même temps, les joueurs placent leurs Ouvriers sur les **emplacements** du plateau.

4. DÉS VILLAGE

Le Lève-Tôt lance les **dés Village** et les place sur la **Butte**.

5. TOURS DES JOUEURS

En sens horaire et en commençant par le Lève-Tôt, les joueurs jouent leur tour :

- A)** Ajoutez vos **dés Famille** à la **Butte** pour former votre *réserve* de dés.
- B)** Assignez les dés de la Butte vers les emplacements où vous avez des Ouvriers.
Les dés Famille peuvent aussi être assignés aux Clairières. Ajustez les dés avec des jetons **Leçons apprises**.
- C)** Activez les emplacements et les Clairières qui contiennent les dés requis. Ramenez les Ouvriers et les dés Famille à votre Demeure après leur activation.
- D)** Ramenez à la Demeure les Ouvriers non activés. Obtenez une **Leçon apprise** pour chacun.
- E)** Fabriquez des **Conforts** que vous avez en main en dépensant les ressources indiquées.
- F)** Placez les **dés Village** à la Butte. Défaussez jusqu'à avoir **trois** Conforts en main.

6. MISE À JOUR

Les pouvoirs de « *Fin de mois* » des **Voyageurs** s'activent. Défaussez les deux **cartes Vallée** (*si c'est l'hiver, la partie se termine, voir Découpage*). Tournez le **Cadran Rivière** en sens horaire. Défaussez le **Confort** le plus à gauche du Nid du Hibou et réapprovisionnez. Défaussez l'**Amélioration** la plus basse de l'**Atelier** et réapprovisionnez. Défaussez le **Voyageur**. Passez le **Ver** en sens horaire, le nouveau Lève-Tôt reçoit les **dés Village**. Débutez le mois suivant !

DÉCOMpte

La partie se termine quand l'hiver arrive. Utilisez le dos de votre Demeure pour compter vos points. Obtenez des points pour :

- A)** Vos **Conforts**, incluant les valeurs et tout point bonus.
- B)** Vos **Améliorations**, incluant les valeurs et tout point bonus.
- C)** Vos **espaces Maison vides**.
- D)** Vos **ressources restantes** **2** pour les **Histoires**, **1** pour les **Pièces** et **1** par **groupe de trois Matériaux**.

Le joueur avec le meilleur score a le foyer le plus chaleureux et l'emporte ! En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité l'emportent !

EMPLACEMENTS

LA VALLÉE

Obtenez du **Bois**, des **Fruits**, des **Champignons**, des **Céréales**, de la **Ficelle**, des **Pièces** et des **Histoires** en respectant les pré-requis de l'emplacement.

LA RIVIÈRE

Obtenez des **Pierres** et des **Pièces** en respectant les pré-requis sur le cadran.

LE NID DU HIBOU

Obtenez des **Conforts**, un de votre choix ou jusqu'à deux de la pioche, selon votre emplacement et la valeur du dé.

L'ATELIER

Bâtissez une **Amélioration** en dépensant les ressources indiquées. Votre dé détermine la hauteur maximale. Ajoutez une maison de votre Demeure sur la carte. Certaines Améliorations deviennent des **Clairières**.

L'AUBERGE

Obtenez les **bénéfices du Voyageur**, selon le dé assigné.

LE MARCHÉ

Échangez des **Matériaux** et des **Pièces** avec la réserve, comme indiqué.

LES CLAIRIÈRES

Assignez **seulement** des **dés Famille**. Obtenez les bénéfices indiqués.

