

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 Ouvriers 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 !

La variante des "dés village couleur" est présentée en bleu dans ce document.

V 0.1

Participez à la discussion sur CWOWD : <https://forum.cwowd.com/t/creature-comforts-par-kids-table-bg-vf-par-matagot/42455/269>

Pour me contacter : DenisF

CRÉDITS

AUTEUR DU JEU
ROBERTA TAYLOR

ILLUSTRATIONS
SHAWNA JC TENNEY

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 et le 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 ENORME 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 !

GRAPHISME, RÈGLES
JOSHUA CAPPEL

DÉVELOPPEMENT
KTBG

DIRECTEUR DE LA COMMUNICATION
SEAN JACQUEMAIN

GESTION DE PROJET
HELAINA CAPPEL



Publié avec amour par KTBG
www.kidstablebg.com

©2021 Tous droits réservés

20 OUVRIERS



20 MAISONS



1 CADRAN RIVIÈRE



1 TUILE BUTTE

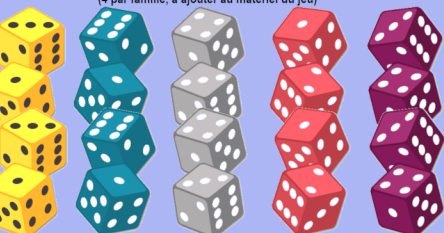


10 DÉS FAMILLE



20 DÉS VILLAGE COULEURS

(4 par famille, à ajouter au matériel du jeu)



LE VER



4 DÉS VILLAGE



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

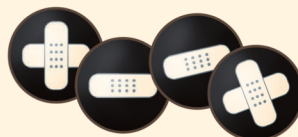


2 Almanachs

20 PIÈCES



21 JETONS LEÇON APPRIS



20 JETONS HISTOIRE



114 JETONS MATÉRIAU

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

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 :



MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

(Chaque joueur réalise ces étapes)

- A** Choisissez une famille et prenez le **Plateau Demeure**, quatre **Ouvriers**, quatre **Maisons**, quatre **dés village couleur de la couleur des dés famille** et deux **dés Famille** de cette couleur.
- B** Placez vos quatre **Maisons** sur les emplacements de votre plateau Demeure.
- C** 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

	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 QU'EST QU'ÇA ?

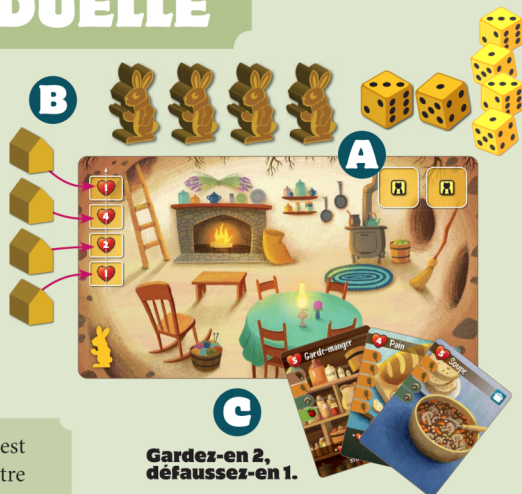
Vous remarquerez que ce symbole est très commun. Il est partout, en fait. Ce symbole signifie « *n'importe quel matériau* ». Rappelez-vous que les Pièces, les Histoires et les Leçons apprises **ne sont pas** des Matériaux. Le Bois, la Pierre, les Fruits, les Champignons, la Ficelle et les Céréales **sont**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



Ceci signifie « deux Matériaux du même type ».



Ceci signifie « deux Matériaux différents ».



ÉTAPE 5 : TOURS DES JOUEURS

Les joueurs jouent en même temps les étapes A et B

A Placez vos 4 dés village couleur sur les mêmes valeurs que les 4 dés village blancs.
Ajouter vos 4 dés village couleur à vos 2 dés famille pour obtenir votre réserve de dés.

B Assignez les dés de **votre réserve de dés** 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 **couleur**, 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 1 ou diminuer un 6, et vous **ne** pouvez pas transformer un 1 en 6 ou vice versa.

Quand tout les joueurs ont terminés d'assigner les dés de leur réserve, en commençant par le Lève-Tôt puis en sens horaire, les joueurs effectuent **succesivement UNE activation de l'étape C** ou **pas** définitivement.

C activez **UN** emplacement/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 **de votre réserve** qui y ont été assignés à votre Demeure

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

Quand tout les joueurs ont passés, l'étape D commence.

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 encadrés. 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 1 soit traité comme un 2, et l'assigne à la Forêt avec un 2.
- Lapin assigne un 2 à l'Auberge.
- Lapin assigne un 2 à l'Atelier.
- Lapin a placé un Ouvrier à la Rivière, mais n'a pas de 2 ou de 3 à y assigner. Elle réfléchit au 2 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 de 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 ne **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 **du plateau les dés de votre réserve qui ne sont pas encore dans votre demeure**.

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 **passer** à l'étape **Mise à jour**.

Variante Zed :

Les activation de emplacements 'Vallée', 'Rivière', 'Auberge', 'Marché' et 'Clairières' sont effectuées simultanément par tous les joueurs. Seuls les activations des emplacements 'Niz du Hibou' et 'Atelier' sont effectuées dans l'ordre du tour, en commençant par le Lève-tôt.

(s'ils ne sont pas déjà dans votre Demeure)

