

FOREST SHUFFLE

Un juego de cartas de Kosch para 2-5 jugadores
10 años o más. Duración de las partidas: 60 min

Objetivo del juego

El bosque está lleno de vida: los animales corretean por los claros buscando plantas e insectos con los que alimentarse. Algunos prefieren las densas copas de los árboles y otros los frondosos matorrales. Sin embargo, algo que sí tienen en común las criaturas del bosque es que solo se sienten a salvo al refugio de los árboles.

En este juego, tendréis que crear un hábitat sostenible para la flora y la fauna del bosque. Jugaréis las cartas de Árbol de vuestra mano, a las que añadiréis diferentes animales, plantas y hongos; pero no es una tarea tan sencilla como parece. Para conseguir la mayor cantidad de puntos posible, tendréis que satisfacer las necesidades de las criaturas del bosque: algunas requieren la presencia de más miembros de su propia especie y otras prefieren ciertos hábitats o fuentes de alimentos.

Al final, quien consiga más puntos gana la partida.

Contenido

180 cartas:



66 árboles



48 cartas divididas
arriba y abajo



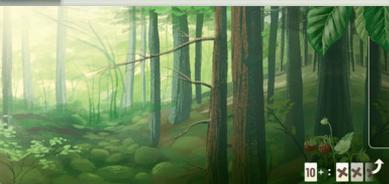
44 cartas divididas
a izquierda y derecha



3 cartas
de Invierno



reverso



1 tablero central con
un claro del bosque

Murciélago barbастela:
Cada murciélago te otorga 5 puntos, pero solo si tienes, al menos, 2 especies de murciélago diferentes en tu bosque (incluido este).

Murciélago ratonero forestal:
Cada murciélago te otorga 5 puntos, pero solo si tienes, al menos, 2 especies de murciélago diferentes en tu bosque (incluido este).

Garduña:
Cada garduña te otorga 5 puntos por cada árbol completamente ocupado que tengas en tu bosque. Recuerda: completamente ocupado significa que todos los huecos de un árbol contienen, como máximo, una carta.

Haya común:
Cada haya común te otorga 5 puntos, pero solo si tienes, al menos, 5 hayas comunes en tu bosque.

14 cartas de Referencia



5 cuevas



1 cuadernillo
de puntuación



Preparación

1 Colocad el **claro del bosque** (es decir, el tablero de juego) en el centro de la mesa y las 14 **cartas de Referencia** al lado, para que estén a vuestro alcance.



2 Tomad una **carta de Cueva** cada uno y colocadla delante de vosotros.

2 jugadores → 30 cartas

3 jugadores → 20 cartas

4 jugadores → 10 cartas

5 jugadores → ninguna. Jugáis con todas las cartas

3 Dejad las **3 cartas de Invierno** a un lado. Barajad el resto de las cartas y, según el número de jugadores, devolved cierto número de cartas a la caja **sin ver su contenido**:



4 Dividid las cartas restantes en **3 mazos** bocabajo de un tamaño similar.

5 Introducid aleatoriamente **2** de las cartas de Invierno en **uno** de los mazos y colocad la **tercera encima** de ese mazo.



6 Poned los otros 2 mazos encima del que ahora contiene las cartas de Invierno. Por último, colocad el mazo completo a la izquierda del claro del bosque.



7 Cada uno robáis **6 cartas** para formar vuestra mano. Si entre esas seis cartas no hay ningún árbol, tenéis una segunda oportunidad: descartad esas seis cartas y robad otra vez esa misma cantidad del mazo. Cada uno de vosotros puede beneficiarse de esta segunda oportunidad **solo una vez**.

8 La última persona que haya dado un paseo por el bosque empieza la partida.



Desarrollo de la partida

Los turnos se juegan en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, debes realizar **exactamente una** de las 2 acciones posibles:

A) Robar 2 cartas

Para cada carta, puedes elegir robarla del mazo o del claro del bosque.

0

B) Jugar una carta y comprobar el claro

Paga el coste, coloca la carta en tu bosque y lleva a cabo su efecto y bonificación, si es posible. Después, comprueba si necesitas vaciar el claro del bosque.

A) Robar 2 cartas

Cuando optes por esta acción, **roba 2 cartas, primero una y después la otra**, y añádelas a tu mano. Para cada una de las cartas tienes 2 opciones: robar una carta **bocabajo** de la parte superior del mazo o robar una carta **bocarrriba** del **claro del bosque** (al inicio de la partida, el claro está vacío).

Importante: puedes tener un máximo de 10 cartas en tu mano. Si tienes 9 cartas, solo podrás robar 1 carta.



Cartas de Invierno

El tercio inferior del mazo contiene las **3 cartas de Invierno**. Cuando robas 1 carta de Invierno, debes colocarla bocarrriba **al lado** del **claro** y robar otra carta del mazo para reemplazar esta. En cuanto alguien robe la tercera carta de Invierno, la partida termina **inmediatamente**.

B) Jugar una carta y comprobar el claro

Existen 2 tipos de cartas, las que muestran un árbol y las que muestran 2 criaturas:

- Las **cartas de Árbol** siempre muestran un tipo de árbol y son la base de tu bosque. Puedes colocar animales, plantas y hongos en cada uno de sus 4 lados.
- El resto de las cartas están **divididas en 2**: algunas horizontalmente, con una criatura del bosque en la parte de arriba y otra en la parte de abajo; y otras verticalmente, en este caso, con una criatura a la derecha y otra a la izquierda.

Estas cartas están dispuestas de la siguiente manera:



Jugar una carta

Para jugar una de las cartas de tu mano, primero debes pagar su **coste** colocando ese mismo número de cartas (otras) de tu **mano bocarrriba en el claro del bosque**. Cuando juegues una carta dividida, elige con **qué mitad** quieres jugar y paga solo el coste de esta.

Normalmente no importa qué cartas elijas descartarte como pago. Sin embargo, algunas especies te otorgan una bonificación si pagas con cartas específicas (ver la sección *Bonificaciones* en la página 6).

Coloca la carta **bocarrriba** delante de ti; las cartas divididas siempre deben ir colocadas en un árbol. El total de las cartas que vayas jugando constituyen tu **bosque**.

Árboles

Los árboles proporcionan 4 **espacios para las cartas** divididas: arriba, abajo, a la derecha y a la izquierda. Mientras haya algún espacio vacío en un árbol, este se considera que está **vacío**; un árbol se considera que está **completamente ocupado** si hay, al menos, una carta en cada uno de los 4 espacios.

Siempre que juegues un árbol, debes **robar la carta superior del mazo** y colocarla **bocarrriba** en el claro del bosque. Hay un símbolo sobre el claro   que te ayudará a recordar esta regla durante la partida.



Nota: esta regla puede causar que se revele una carta de Invierno. Si se da este caso, se debe proceder tal y como se explica en la página 3.



Ejemplo:

- 1 Juegas 1 arce con un coste de 2.
- 2 Para pagar dicho coste, colocas 2 cartas de tu mano bocarrriba sobre el claro.
- 3 Como has jugado 1 árbol, ahora tienes que robar la carta superior del mazo y colocarla bocarrriba sobre el claro.



Brotos

En vez de jugar un árbol, puedes jugar **cualquier** carta de tu mano **bocabajo** como un **brote de árbol genérico**. Este brote **funciona como un árbol** y, por lo tanto, proporciona los espacios para las cartas en sus 4 lados. Sin embargo, no pertenece a ninguna de las ocho especies de árbol ni se considera una especie propia.

Animales, plantas y hongos

Las cartas divididas muestran diferentes criaturas del bosque: animales, plantas y hongos.

Cuando juegues una carta dividida, colócala en el **espacio vacío del lado correspondiente** de un árbol de tu bosque. Todas las criaturas que estén en la parte izquierda de una carta siempre se colocan en el espacio izquierdo de un árbol; para ello, desliza la parte que no vayas a utilizar por debajo del árbol. Lo mismo sucede con las partes derecha, de arriba y de abajo con sus espacios correspondientes.

Nota: solo cuenta como parte de tu bosque la mitad que quede visible una vez hayas colocado la carta. La mitad que queda escondida no será relevante durante el resto de la partida ni para el recuento de puntos.



***Ejemplo:** acabas de añadir 1 jabato a tu bosque deslizando la parte derecha de esa carta debajo del arce.*

Nota: las cartas divididas solo pueden jugarse si alguno de tus árboles tiene un espacio vacío disponible en el lado correcto.

Efectos y bonificaciones

Si la carta que acabas de jugar tiene un **efecto** o una **bonificación** (o ambos), puedes llevarlos a cabo ahora. Si quieres llevar a cabo los 2, **primero** debes realizar el efecto y, **después**, la bonificación. Beneficiarse de los efectos y las bonificaciones de las cartas es opcional.

Los efectos y bonificaciones se describen en pequeños textos o con símbolos en las cartas. Puedes encontrar un resumen de todos los símbolos en la última página de este reglamento. Si necesitas una explicación más detallada, puedes consultar las cartas de Referencia.

Efectos

Existen 2 tipos de efectos:

- La mayoría de las cartas otorgan un **efecto instantáneo** que puedes utilizar **una vez** después de jugar esa carta.
- Por el contrario, los hongos otorgan un **efecto permanente** que puedes utilizar desde tu siguiente turno hasta el final de la partida.



siempre que juegues una carta debajo de un árbol: **1**

Hongos

Los hongos se activan al colocar ciertas cartas en tu bosque (p. ej. debajo de un árbol). Utiliza su efecto inmediatamente cada vez que coloques una de estas cartas en tu bosque.

Ejemplo: acabas de jugar 1 parasol. A partir de tu próximo turno, siempre que coloques una carta en un espacio para cartas debajo de un árbol, podrás robar la carta superior del mazo.

Bonificaciones

Algunas especies tienen una flecha de color con el símbolo , lo que te otorga una **bonificación** si pagas el coste de esa carta con **cartas del mismo grupo**: todas las cartas que descartes como pago deben tener el **mismo color** (es decir, el mismo símbolo de árbol) **que la carta** que has jugado. Cuando pagues con cartas divididas, no importa qué mitad de la carta tenga el mismo símbolo de árbol.



Ejemplo: juegas y colocas un corzo en tu bosque.

- 1** Para activar la bonificación, pagas su coste con 1 arrendajo euroasiático y 1 abedul. Ambas cartas tienen el mismo color (y muestran el símbolo del abedul) que el corzo.
- 2** Si pagases con 1 tilo en vez de 1 abedul, no obtendrías la bonificación.

Comprobar el claro del bosque

Al final de tu turno, si hay **10 o más cartas** en el claro del bosque, este tiene que **vaciarse**. Retira todas las cartas que haya en el claro y devuélvelas a la caja.

Una vez hecho esto, **tu turno habrá terminado**. La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj y es el turno del siguiente jugador, a menos que algún tipo de efecto o bonificación te permita jugar otro turno.

Fin de la partida

Tan pronto como aparezca la **3.ª carta de Invierno**, la **partida se termina de inmediato**, es decir, la persona que está jugando **no podrá** terminar su turno.

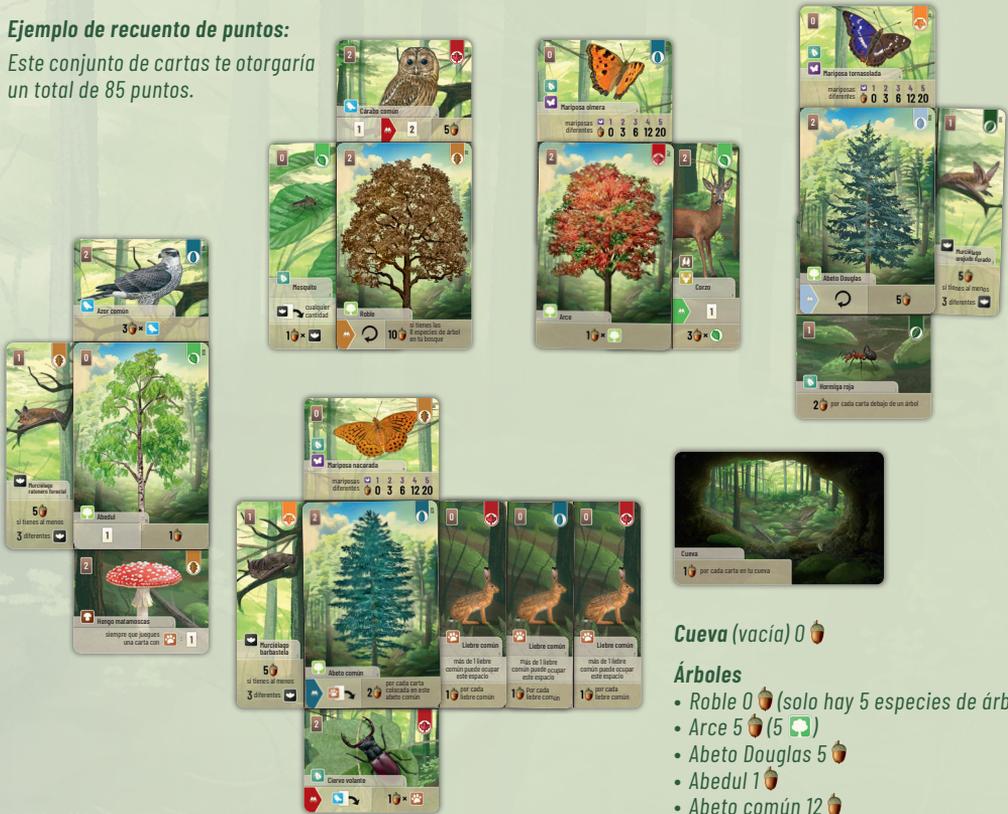
En ese momento empieza el recuento de puntos: suma los puntos 🍄 de todas las cartas visibles de tu bosque, y súmale el número de cartas que tengas en tu cueva, en el caso de que las tengas. Esa será tu puntuación final.

Si tienes alguna duda sobre la puntuación de alguna carta en concreto, consulta las cartas de Referencia.

Quien obtenga la puntuación más alta gana la partida. En caso de empate, la victoria se comparte.

Ejemplo de recuento de puntos:

Este conjunto de cartas te otorgaría un total de 85 puntos.



Cueva (vacía) 0 🍄

Árboles

- Roble 0 🍄 (solo hay 5 especies de árbol)
- Arce 5 🍄 (5 🌿)
- Abeto Douglas 5 🍄
- Abedul 1 🍄
- Abeto común 12 🍄 (tiene 6 cartas en sus espacios)

Arriba/Abajo

- Mariposa olmera 6 🍄
- Mariposa tornasolada 6 🍄 (3 🍄 diferentes)
- Mariposa nacarada 3 🍄 (3 🍄 diferentes)
- Cárabo común 5 🍄
- Azor común 6 🍄 (2 cartas con 🐦)
- Hormiga roja 6 🍄 (3 cartas debajo de un árbol)
- Hormiga matamoscas 0 🍄
- Ciervo volante 3 🍄 (3 cartas con 🐇)

Izquierda/Derecha

- Mosquito 3 🍄 (3 cartas con 🦟)
- Corzo 9 🍄 (3 cartas con 🌿)
- Murciélago orejudo dorado 5 🍄 (3 🍄 diferentes)
- Murciélago ratonero 5 🍄 (3 🍄 diferentes)
- Murciélago barbastela 5 🍄 (3 🍄 diferentes)
- Liebre común 9 🍄 (3 liebres comunes)

Resumen

Símbolos de las categorías

-  Anfibio
-  Árbol
-  Murciélago
-  Animal con astas
-  Insecto
-  Animal con pezuñas
-  Planta
-  Animal con almohadillas
-  Hongo
-  Mariposa
-  Ave

Efectos y bonificaciones

1 / 2

Roba el número indicado de cartas **de la parte superior del mazo**.*

1 × 

Roba tantas cartas **de la parte superior del mazo** como cartas tengas en tu bosque con el símbolo de la categoría indicado (p. ej. ).* (Atención al límite de cartas de la mano).

1

por cada liebre común

Roba tantas cartas **de la parte superior del mazo** como cartas de liebre común tengas en tu bosque.* (Atención al límite de cartas de la mano).



Coloca en tu bosque una criatura con el símbolo de la categoría indicado (p. ej. ) de tu mano sin pagar su coste. No podrás utilizar ni su efecto ni su bonificación.



Juega otro turno completo al terminar este, eligiendo la acción A o la B, como en cualquier otro turno.

*Nota: esto puede causar que se revele una carta de Invierno. Si se da este caso, se debe proceder tal y como se explica en la página 3.

Símbolos de los árboles



Arce



Abedul



Haya común



Abeto Douglas



Roble



Castaño de Indias



Tilo



Abeto común

Créditos

Diseño: Kosch

Ilustraciones: Toni Llobet y Judit Piella

Diseño gráfico: Klemens Franz | atelier198

I+D: Maren Holderbaum

Traducción al inglés: Sonja Hüttinger

Consultor forestal: Felix Behnke

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Kosch dice: Caro, sin tu inspiración jamás hubiese podido crear este juego. Siempre ves el lado positivo de las cosas y me siento muy agradecido por ello. También quiero darle las gracias a mi hermana, Tanja, que sabe escuchar y tiene un gran corazón. Gracias a Leder, Lars, Max, Corinna, Gitte y Kai, que no solo son grandes amigos, sino una familia para mí. Y no puedo dejar de dar las gracias a mi grupo de juego de los lunes en Klex, Greifswald: sois los mejores, gracias por vuestra paciencia y apoyo.



© 2023 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de

Si tienes alguna pregunta o sugerencia sobre las reglas de juego, contacta con nosotros en: rules@lookout-games.de

Si te falta algún componente o alguno está dañado, contacta con el punto de venta.

Para cualquier otra cuestión, puedes encontrar ayuda en: <https://lookout-spiele.de/en/contact.php>



Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en Alemania. ATENCIÓN: No apropiado para menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.