

FOREST SHUFFLE

EXPLORACIÓN

Redescubre Forest Shuffle desde un nuevo ángulo: explora el bosque en solitario, adéntrate en cuevas desconocidas y encuentra especies de todo el mundo.

CONTENIDO

55 cartas:



20 cartas de Automa



3 separadores



15 cartas nuevas y exclusivas



12 desafíos



5 cuevas



Con **FOREST SHUFFLE**: **EXPLORACIÓN** te embarcarás en tres aventuras diferentes por el bosque.

I. A SOLAS EN EL BOSQUE

PREPARACIÓN

Puedes jugar esta variante en solitario con el juego básico, con la expansión de *Cumbres alpinas* o con ambas expansiones, *Cumbres alpinas* y *Linde del bosque*. En esta variante juegas contra Anna, cuyas acciones están controladas por un mazo de cartas de Automa.

Prepara la partida de forma habitual, pero introduce las siguientes modificaciones:

- Devuelve cartas del mazo de robo a la caja del juego, como harías en una partida de 2 personas:

Juego básico  → 30 cartas

Cumbres alpinas  → 55 cartas

Cumbres alpinas  +
Linde del bosque  → 90 cartas



- Solo necesitas **1 carta de Invierno**, que debes barajar junto con las 10 últimas cartas del mazo de robo.
- Roba **6 cartas** para formar tu mano inicial y coloca **otras 5 cartas** bocarriba en el claro del bosque.
- Baraja las **20 cartas de Automa** y colócalas bocabajo para formar el mazo de Automa.
- Elige un desafío y decide a qué nivel te quieres enfrentar en esta partida: bronce ★, plata ★★ u oro ★★★. Esto determinará tu objetivo y puntuación mínima.
- Tú siempre juegas el primer turno.

! Caso especial: cuando juegues el desafío *Reforestación* con ambas expansiones, añade 1 rata topera al azar a tu mano inicial antes de retirar las cartas del mazo de robo. Después, cuando formes tu mano inicial, roba solo 5 cartas para tener 6 en total.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Juega tus turnos de la forma habitual. Cuando sea el turno de Anna, revela la carta superior del **mazo de Automa** y realiza la acción por ella:



Pon el número indicado de cartas del mazo de robo en el claro del bosque. Añade siempre las cartas a la derecha de cualquier carta que ya esté en el claro.



Devuelve el número indicado de cartas del claro del bosque a la caja del juego. La flecha  /  indica el lado del que debes retirar las cartas. Si hay menos cartas en el claro de las que Anna debe retirar, retira tantas como puedas.



Mira la carta superior del mazo de robo y devuélvela a la caja del juego.

Al final de cada turno de Anna, deja la carta de Automa que has utilizado en una pila de descartes de Automa. Si se terminan las cartas de Automa, baraja esta pila de descartes para crear un nuevo mazo de Automa.

Nota: independientemente de si es tu turno o el de Anna, elimina siempre cualquier hueco que quede entre las cartas del claro, moviéndolas para que estén juntas, pero sin cambiar el orden en el que se encuentran.

DESAFÍOS

Puedes jugar los distintos desafíos en el orden que quieras. Para completar un desafío, al final de la partida debes haber cumplido tanto el **objetivo** como la **puntuación mínima** del nivel que has elegido antes de empezar (bronce, plata u oro).

***Ejemplo:** para conseguir el bronce en el desafío Bosque de murciélagos, debes tener 4 murciélagos o más en tu bosque al final de la partida y, además, obtener un total de 200 puntos como mínimo.*

| objetivo | puntuación mínima |
|--|-------------------|
| 1) Bosque de murciélagos 4 o más en tu bosque | 200 250 350 |
| 5 o más en tu bosque | 200 275 350 |
| Al menos 6 o más en tu bosque | 200 300 400 |

FIN DE LA PARTIDA

Cuando aparezca la carta de Invierno, **la partida se termina de inmediato** y pasas al recuento de puntos. Para ello, suma todos los puntos que hayas obtenido en tu bosque. Ten en cuenta que Anna no gana puntos, simplemente tienes que comprobar si has superado el desafío. Si lo has conseguido, colócalo detrás del separador correspondiente. Esto te permitirá llevar un seguimiento de tu progreso para futuras partidas.

***Ejemplo:** has cumplido todos los requisitos del nivel bronce del desafío Bosque de murciélagos, así que lo colocas detrás del separador del nivel bronce.*



Ten en cuenta los siguientes **cambios** a la hora de puntuar los tilos y los pico picapinos:

- Para obtener 3 puntos por cada **tilo**, necesitas tener al menos 3 tilos en tu bosque.
- Para obtener 10 puntos por cada **pico picapinos**, necesitas tener al menos 10 árboles en tu bosque.

II. CUEVAS ESPECIALES

Para jugar a esta aventura, reemplazad las cuevas del juego básico con las **cuevas especiales** de esta expansión.

Una vez que todos hayáis robado vuestras 6 cartas iniciales, colocad las 5 cartas de Cueva en el centro de la mesa. En el orden inverso al de los turnos de juego, elegid 1 cueva cada uno y colocadla delante de vosotros. Si sobra alguna cueva una vez que todos hayáis elegido la vuestra, devolvedla a la caja del juego.

Estas cuevas especiales siguen otorgándoos 1  por cada carta que tengáis en ella al final de la partida, pero, además, también os otorgan **más puntos o un efecto permanente** que podréis utilizar durante toda la partida.

El impacto de las cuevas especiales no está reflejado en las puntuaciones de los desafíos de la variante en solitario. Utilizar una cueva cuando juegas a esa variante no está prohibido, pero te llevará a conseguir puntuaciones más altas.



Cueva del coleccionista: por cada carta que tengas en tu cueva, ganas 2 🍄 en vez de 1 🍄.



Cueva de los murciélagos: cada murciélago que tengas en tu bosque te otorga 3 🍄 adicionales, incluso si no tienes 3 tipos de murciélago diferentes.



Cueva solitaria: si al final de la partida no tienes ninguna carta en esta cueva, ganas 5 🍄. En el caso de que sí tengas cartas, cada una de ellas te otorga 1 🍄, como las cuevas del juego básico.



Cueva de suministros: una vez por turno, cuando coloques al menos 1 carta en esta cueva, robas una carta del mazo inmediatamente.



Cueva del contrabandista: cada vez que actives una bonificación, coloca 1 de las cartas con las que has pagado el coste en esta cueva.

III. ALREDEDOR DEL MUNDO

PREPARACIÓN

Podéis utilizar alguna o todas las **cartas nuevas y exclusivas**, y mezclarlas con cualquier combinación de cartas del **juego básico** y de las **expansiones**. Para preparar la partida, barajad las cartas nuevas y exclusivas que queráis incluir con el resto de las cartas. Después, devolved a la caja el número correspondiente de cartas según las personas que vayáis a jugar, más 1 carta adicional por cada carta nueva y exclusiva que hayáis añadido.



Para una distribución más equitativa, podéis optar por repartir 2 cartas nuevas y exclusivas aleatorias a cada uno al inicio de la partida. De esta forma, cada uno de vosotros empezaría la partida con 8 cartas en la mano.

ACLARACIONES

Jugad la partida siguiendo las reglas del juego básico, pero tened en cuenta las siguientes aclaraciones:

Mariposa limonera: solo tendrás la oportunidad de ver los 8 tipos de mariposa en la partida si juegas con las tres expansiones a la vez.

Salamandra común: aunque acumules 4 salamandras comunes en tu bosque, seguirás obteniendo solo 25 puntos en total.

Cómaro: los símbolos  y  no tienen efecto.

Muérdago: si colocas el muérdago en un árbol, debes voltear el árbol, dejando la cara de brote bocarriba. A partir de entonces, ese árbol cuenta como brote durante el resto de la partida. Si lo juegas en un brote, el brote sigue siendo un brote.

Abedul blanco, roble turco y abeto de Navidad: estos árboles no son especies nuevas, sino que se consideran un abedul, un roble y un abeto común, respectivamente. Sin embargo, pueden puntuar de forma distinta a sus respectivos homólogos.

Palmera: esta es una nueva especie de árbol con su propio símbolo de árbol.

Panda rojo: el bambú no es un árbol, así que el símbolo 🌿 no tiene efecto.

Luciérnaga de Say: cuenta como una luciérnaga. Aunque acumules 5 luciérnagas en tu bosque, seguirás obteniendo solo 20 puntos en total.

Las ilustraciones de las cartas nuevas y exclusivas proceden del archivo de Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/wiki/>) y son de dominio público.

P006: Petirrojo. Archivo: Peters_Rotkehlchen.jpg

P007: Cigüeña blanca. Archivo: Nederlandsche_vogelen_(KB)_-_Ciconia_ciconia_(174b).jpg

P008: Cardenal norteño. Archivo: Cardinalis_cardinalis_1876.jpg

P008: Luciérnaga de Say. Archivo: Lightning Bug - Pyractomena angulata?, Leesylvania State Park, Woodbridge, Virginia.jpg

P011: Alce. Archivo: The_deer_of_all_lands_(1898)_Elk_white_background.png

P011: Trol. Archivo: John_Bauer_-_The_Princess_and_the_Trolls_-_Google_Art_Project.jpg

P012: Muérdago. Archivo: Köhler's Medizinal-Pflanzen in naturgetreuen Abbildungen mit kurz erläuterndem Texte (Plate 29) BHL303620.jpg

P012: Tulipán silvestre. Archivo: Flora_Europaea_inchoata_(Pl._51)_ (6033193402).jpg

P016: Zorro ártico. Archivo: White_fox_PK-T-AW-1341,_PK-T-AW-1764.tiff

P016: Marta cibelina. Archivo: The_wild_beasts_of_the_world_(Pl._30)_ (6505646823).jpg

P028: Mariposa limonera. Archivo: Britishentomologyvolume5Plate173.jpg

P028: Cómaro. Archivo: Potentilla_palustris_Sturm20.jpg



CRÉDITOS

Diseño de *Forest Shuffle*: Kosh

Automa: Anna Triebert

Ilustraciones: Toni Llobet, Judit Piella y Britta Bartelds

Diseño gráfico: Klemens Franz | atelier198

I+D: Maren Holderbaum

Traducción al inglés: Sonja Hüttinger

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Natalia Delgado Mendoza



© 2025 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de

Si tienes alguna pregunta o sugerencia sobre las reglas de juego, contáctanos 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,
Santiago, Chile.

