

FOREST SHUFFLE DARTMOOR

Un juego de cartas de Kosch para 2-5 participantes a partir de 10 años.
Duración de las partidas: 60 minutos

Forest Shuffle:
Dartmoor es un
juego independiente
de la serie *Forest
Shuffle*, por lo que no
puede combinarse
con el juego básico
Forest Shuffle ni sus
expansiones.

OBJETIVO DEL JUEGO

Las tierras de Dartmoor, llenas de colinas, ofrecen diversos hábitats para plantas y animales. Mientras que las libélulas y otros insectos revolotean por los arroyos, los ponis y las ovejas pastan por los brezales. También descubriréis otras muchas criaturas que viven en el aire y en los matorrales.

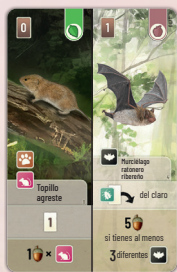
Cread un paisaje único en el páramo para toda la flora y la fauna de la zona y obtened puntos teniendo en cuenta sus preferencias: algunos animales necesitan estar cerca de otros miembros de su especie, mientras que otros prefieren estar solos o vivir en un hábitat concreto.

CONTENIDO

180 cartas:



56 cartas divididas
arriba y abajo



45 cartas divididas a
izquierda y derecha



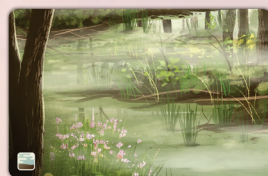
27 terrenos (páramos)



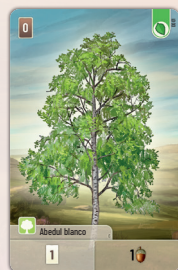
5 cuevas



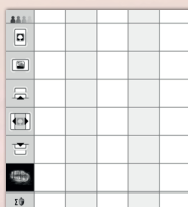
3 cartas de Invierno



reverso



44 árboles y
arbustos



1 cuadernillo
de puntuación



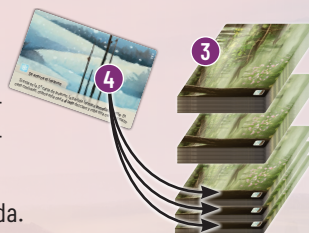
1 tablero central (claro del bosque)

PREPARACIÓN

Si ya conocéis *Forest Shuffle*, no tenéis que leeros estas reglas al completo, solo los fragmentos marcados con el símbolo **NUEVO**.

- 1 Colocad el claro del bosque (es decir, el tablero de juego) en el centro de la mesa, al alcance de todos.
- 2 **NUEVO** Dejad las **3 cartas de Invierno** y las cuevas a un lado. Barajad el resto de las cartas y, según el número de participantes, devolved cierto número de ellas a la caja **sin mirarlas**:

2 participantes	→ 45 cartas
3 participantes	→ 30 cartas
4 participantes	→ 15 cartas
5 participantes	→ ninguna; jugáis con todas las cartas
- 3 Dividid las cartas restantes en **3 mazos** bocabajo de un tamaño similar.
- 4 Introducid aleatoriamente **2** de las cartas de Invierno en **uno** de los mazos y colocad la **tercera encima** de ese mazo.
- 5 Poned los otros 2 mazos encima del que ahora contiene las cartas de Invierno para formar el mazo de robo, y colocadlo a la izquierda del claro del bosque.
- 6 Cada uno robáis **6 cartas** para formar vuestra mano.
- 7 **NUEVO** Barajad las 5 cuevas y colocad en el claro 1 por cada participante. Si sois menos de 5 participantes, devolved las cuevas restantes a la caja del juego.
- 8 La última persona que haya estado en un páramo empieza la partida.



LAS CUEVAS

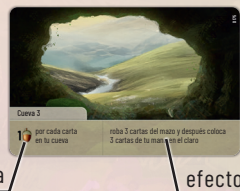
NUEVO Las cuevas se distribuyen antes de comenzar la partida.

En el orden inverso al de los turnos, tomad cada participante 1 cueva del claro y colocadla bocarriba delante de vosotros.

Después, y de nuevo en el orden inverso al de los turnos, llevad a cabo el efecto indicado en la parte inferior derecha de la cueva que hayáis tomado, a excepción del efecto de la cueva n.º 4, que se resuelve al final de la partida. Una vez lo hayáis hecho, empieza la partida.

Ejemplo: eliges la cueva n.º 3 y robas 3 cartas adicionales del mazo. Después, tienes que descartar 3 de las cartas de tu mano, que ahora cuenta con 9 cartas, y colocarlas bocarriba en el claro del bosque.

puntos por las cartas que tengas en tu cueva al final de la partida



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empezando por el participante inicial, la partida se juega por turnos 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 de la carta, colócala en tu bosque y lleva a cabo su efecto y bonificación si los tienen. Después, comprueba si necesitas vaciar el claro del bosque.

A) ROBAR 2 CARTAS

Cuando optes por esta acción, **roba 2 cartas, de una en una**, y añádelas a tu mano. Para cada carta tienes 2 opciones: robar 1 carta **bocabajo** de la parte superior del **mazo** o robar 1 carta **bocarriba** del **claro del bosque** (al inicio de la partida puede que el claro esté vacío).

Importante: puedes tener un máximo de 10 cartas en tu mano. Si tienes 9 cartas, solo podrás robar 1 carta. Si ya tienes las 10, es decir, el número máximo de cartas, no puedes elegir esta acción.

Cartas de Invierno



El tercio inferior del mazo contiene las **3 cartas de Invierno**. Cuando robas la primera o segunda carta de Invierno, debes colocarla bocarriba **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 3 tipos de cartas:

- Las **cartas de Árbol y de Arbusto** siempre muestran **un solo tipo** y son la base de tu bosque. Puedes colocar animales y plantas en cada uno de sus 4 lados.
- NUEVO** Las cartas de Terreno se colocan en tu bosque horizontalmente y solo proporcionan 2 espacios para animales y plantas: arriba y abajo. Los terrenos tienen un símbolo de hábitat: el **páramo** . Además, los reversos de todas las cartas muestran un **páramo genérico**. Este funciona como los terrenos y, por lo tanto, también proporciona espacios para animales y plantas arriba y abajo.

NUEVO Importante: los páramos genéricos, sin embargo, no pueden jugarse como los demás, **solo mediante los efectos o bonificaciones** (ver página 6).

- 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 bocarriba 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). Después, coloca la carta **bocarriba** delante de ti. El total de las cartas que vayas jugando constituyen tu **bosque**.

Nota: las cartas divididas siempre deben ir colocadas en un árbol, arbusto o terreno.

Árboles, arbustos y terrenos

Los árboles y los arbustos proporcionan 4 **espacios para las cartas divididas**: arriba, abajo, a la derecha y a la izquierda.

Los terrenos también proporcionan 4 **espacios para las cartas**: 2 arriba y 2 abajo. Es decir, no puedes colocar cartas ni a la izquierda ni a la derecha de los terrenos.

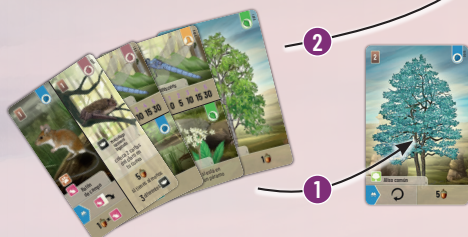
Mientras haya algún espacio vacío en un árbol, un arbusto o un terreno, este se considera que está **vacío**. Solo estarán **completamente ocupados** si hay, al menos, una carta en cada uno de los 4 espacios.



Siempre que juegues un árbol (es decir, una carta con el símbolo ) , debes **robar la carta superior del mazo** y colocarla **bocarriba** 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 hacer 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 Quieres jugar 1 aliso común.
- 2 Para pagarlo, colocas 2 cartas de tu mano bocarriba sobre el claro.
- 3 Como has jugado 1 árbol, ahora tienes que robar la carta superior del mazo y colocarla bocarriba sobre el claro.

Animales y plantas

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

Cuando juegues una carta dividida, colócala en el espacio vacío del lado correspondiente de un árbol, arbusto o terreno de tu bosque. Si quieres jugar una criatura que esté en la parte de arriba de una carta, debes colocarla en el espacio de arriba de un árbol, arbusto o terreno; para ello, desliza la parte de abajo de la carta que no vas a utilizar, por debajo del árbol, arbusto o terreno. Aplica esta misma regla a las criaturas que están en las partes derecha, izquierda o de abajo de las cartas.

Nota: solo cuenta como parte de tu bosque la criatura 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 busardo ratonero a tu bosque deslizando la parte de abajo de esa carta debajo del sauce cabruno.



Importante: las cartas divididas solo pueden jugarse si alguno de tus árboles, arbustos o terrenos tiene un espacio vacío disponible en el lado correcto.

Efectos y bonificaciones

Después de pagar la carta (y, si es necesario, colocar una carta en el claro), puedes llevar a cabo ahora su **efecto** (si es posible), y después su **bonificación** (si es posible).

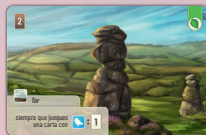
Los efectos y bonificaciones se describen en pequeños textos o con símbolos en las cartas. Puedes encontrar un resumen de todos los símbolos en la última página de este reglamento.

Efectos

Existen 2 tipos de efectos:

- La mayoría de las cartas otorgan un **efecto instantáneo** que puedes utilizar **una vez**. Algunos de ellos te permiten colocar cartas en tu cueva.
- Por el contrario, otras cartas otorgan un **efecto permanente** que puedes utilizar desde que las juegas **hasta el final de la partida**. Este tipo de efecto se activa cuando colocas ciertas cartas en tu bosque. Así, cada vez que coloques una de estas cartas en él, utilizas el efecto inmediatamente.

Ejemplo: acabas de jugar 1 tor. A partir de ahora, siempre que juegues un ave, robas 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**: para activar la bonificación, **todas las cartas** que descartes como pago deben tener el **mismo color** (es decir, el mismo símbolo de árbol) que la carta que estás jugando. Cuando pagues con cartas divididas, no importa qué mitad de la carta tenga el mismo símbolo de árbol.



Ejemplo: juegas 1 lagartija de turbera en tu bosque.

- 1 Para activar la bonificación, pagas su coste con 1 trepador azul y 1 manzano silvestre. Ambas cartas tienen el mismo color (y, por lo tanto, ambas muestran el símbolo del manzano silvestre) que la lagartija de turbera.
- 2 Si pagases con 1 sauce cabruno en vez de 1 manzano silvestre, no activarías la bonificación.

Caso especial:

NUOVO En el improbable caso de que no puedas realizar ninguna de las acciones (A o B), revela tu mano. Descarta 2 de tus cartas y roba 2 cartas nuevas del mazo. Con esto habrás terminado tu turno.

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 colócalas en una pila de descartes.

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 participante, 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. Proceded con 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.

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 127 🍎.



Arriba

- Lestes sponsa
- Orthetrum coerulescens
- Ceriagrion tenellum
- Coenagrion mercuriale
- Collalba gris 5 🍎
- Busardo ratonero 4 🍎

15 🍎

Abajo

- Castor europeo 10 🍎
- Brecina 5 🍎
- Carabus intricatus 5 🍎
- Pita de agua 8 🍎
- Nartecia 3 🍎

Izquierda/Derecha

- Faisán vulgar 3 🍎
- Ratón de campo 2 🍎
- Musgano de Cabrera 1 🍎
- Corzo 15 🍎
- Conejo de Dartmoor 4 🍎
- Tejón de Dartmoor 12 🍎

Cueva 10 🍎

Páramos

- Tremedal 10 🍎
- Bosque húmedo 6 🍎

Árboles

- Manzano silvestre 8 🍎
- Abedul blanco 1 🍎

RESUMEN

Símbolos de las categorías

-  Anfibio
-  Árbol
-  Murciélago
-  Insecto
-  Odonato
-  Roedor o insectívoro
-  Animal con pezuñas
-  Planta
-  Animal con almohadillas
-  Arbusto
-  Ave

Símbolo de hábitat

-  Páramo

Símbolos de los árboles

- | | | | | | |
|---|-------------------|---|----------------|---|---------------|
|  | Manzano silvestre |  | Fresno europeo |  | Roble albar |
|  | Aliso común |  | Abedul blanco |  | Sauce cabruno |

Efectos y bonificaciones



Roba 1 carta de la parte superior del mazo o del claro.*



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.



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



NUEVO Coloca una carta con el símbolo de la categoría indicado (p. ej. 🌿) de tu mano o del claro en tu bosque. No necesitas pagar por ella, pero tampoco puedes utilizar ni su efecto ni su bonificación. Si no hay cartas con el símbolo indicado en el claro, no puedes utilizar este efecto.



NUEVO Coloca cualquier carta de tu mano boca abajo en tu bosque como un páramo genérico. No necesitas pagar su coste.

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

CRÉDITOS

Diseño: Kosch

Ilustraciones: Toni Llobet y Judit Piella

Diseño gráfico: Klemens Franz | atelier198

I+D: Maren Holderbaum

Traducción al inglés: Sonja Hüttinger

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Kosch quiere dar las gracias a Andi Haberl por toda la información sobre los parajes del páramo, al grupo de juego Klex, en Greifswald, a sus amigos Lars, Leder, Carlos, Daniel, Max y Corinna, así como a sus hermanas Tanja, Natascha y Katharina. Por último, un agradecimiento especial a los páramos; protéjamoslos: ¡son increíblemente importantes!



Fabricado por:
© 2025 Lookout GmbH
Elzheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de

Si tienes alguna pregunta o sugerencia sobre las reglas de juego, contactanos 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, Avenida Ricardo Lyon 222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile.