



forage

un juego en solitario
de 9 cartas

Mark Tuck



**Incluye reglas
multijugador**
(se requiere una copia del
juego por jugador)



10 min.

Busca alimentos silvestres en las diferentes zonas del bosque, recolectando tantos como puedas al jugar cartas de modo que las zonas iguales se solapen.

Componentes

18 cartas de bosque

Cada carta tiene 3 tipos diferentes de zonas de bosque: **zarzas**, **hojas caídas** y **tierra**.

Cada carta se divide en 6 zonas y 5 de ellas tienen alimentos para recolectar:

- **moras** silvestres en las zarzas,
- **castañas** sobre las hojas caídas,
- **setas** comestibles en la tierra.

La zona restante está dividida diagonalmente en dos tipos, por lo que **puede contar como cualquier tipo**. Esta zona no contiene **ningún alimento**.

Las traseras de las cartas muestran «**recetas**». Para el juego base, ignóralas (ver «**Desafío de las recetas**»).

15 dados personalizados

Hay 5 dados para cada tipo de zona/alimento. Los puntos de los dados representan la cantidad de alimento recolectado en dicha zona. Cada dado también tiene el icono de un ratón.

1 ficha del ratón Edwood

Preparación

Coloca los dados y la ficha a tu alcance.

Baraja las cartas (con las recetas boca arriba) y divídelas en 2 mazos de 9 cartas cada uno.

Deja uno de los mazos a un lado, ya que no lo usarás durante esta partida. Cuando termines la partida puedes volver a jugar inmediatamente usando el mazo apartado.

Coloca el otro mazo boca abajo (con las recetas boca arriba) para formar tu mazo de robo.

Roba la carta superior y colócala boca arriba en tu zona de juego. Esta será la primera carta de tu bosque. Roba dos cartas y llévalas a tu mano.

Orden del turno

1. Jugar una carta
2. Colocar dados
3. Robar una carta del mazo

1. Jugar una carta

Coloca una carta de tu mano en el bosque. Puedes rotar la carta 90 o 180 grados antes de colocarla.

Al menos una de las zonas de la nueva carta debe solaparse con otra zona igual del bosque.

2. Colocar dados

A. Por cada zona **con alimento** que solape una zona del **mismo tipo** (con o sin alimento):

- Si no hay ningún dado en la zona a solapar, coloca un dado sobre la zona que se solapa mostrando su cara «1». El tipo de dado debe corresponderse al tipo de zona. En el caso que no queden dados de dicha zona disponibles, no colocarás ningún dado.
- Si hay un dado del **mismo tipo** en la zona de la carta inferior, colócalo sobre la zona que se solapa, rotándolo para que muestre un valor superior al anterior (de 1 a 3, 3 a 6, 6 a 10 y 10 a 15).

B. Si la zona **sin alimento** solapa una zona del **mismo tipo**:

- Si no hay ningún dado en la zona inferior, entonces no se coloca **ningún dado**.
- Si hay un dado del **mismo tipo** en la zona de la carta inferior, colócalo sobre la zona que se solapa **sin cambiar su valor**.

C. Por cada zona solapada (con o sin alimento) en la carta que acabas de colocar que **no se corresponde** a la zona o dado inferiores:

- Si hay un dado en la zona inferior, devuélvelo a la reserva de dados.

- Coloca un dado con ratón sobre la zona que se solapa. El tipo de dado debe corresponderse al tipo de zona. En el caso que no queden dados de dicha zona disponibles, puedes elegir colocar la ficha del ratón Edwood (si estuviera disponible). De lo contrario, no podrás colocar la carta en dicha posición.

Una zona con un dado de ratón no se puede volver a solapar (excepto si usas la ficha del ratón Edwood - ver uso más abajo).

3. Robar una carta del mazo

Roba una nueva carta de la parte superior de tu mazo de robo (si quedan), para que tu mano vuelva a tener dos cartas.

El ratón Edwood

Si aún no has usado la ficha del ratón Edwood, una vez por partida, puedes colocar una carta de modo que una zona solape otra zona con un dado de ratón. La zona que se solapa debe coincidir con el tipo del dado. Retira el dado con ratón y devuélvelo a la reserva de dados. Coloca la ficha del ratón Edwood sobre dicha zona. Esto significa que Edwood ha asustado al ratón más pequeño.

La zona que tenga la ficha del ratón Edwood no puede volver a solaparse.

Ejemplo de turnos



Inicio del bosque.



Turno 1: Se colocan un dado de castañas, un dado de setas y un dado de moras. La zona dividida **no** recibe ningún dado.



Turno 2: Cada dado incrementa su valor a «3» y se coloca otro dado de castañas.



Turno 3: El dado de moras incrementa su valor a «6» y se coloca otro dado de setas. El dado de castañas de la zona solapada **no** incrementa su valor. Se coloca un dado de ratón en la zona que no se corresponde a la que hay debajo suya.

Fin de la partida

Cuando hayas colocado la última carta y cualquier posible dado sobre esta, la partida habrá terminado.

Puntuación

Suma todos los dados del bosque para ver cuántos alimentos has conseguido recolectar.

Resta 1 por cada dado en una zona dividida.

Resta 2 por cada dado que muestre un ratón (estos han escapado con parte de tu cosecha).

Resta 5 si el ratón Edwood está en el bosque.

¿Cómo de buena ha sido tu cosecha?

< 30 Estás más perdido que un bosque

30-34 ¡Vaya castaña!

35-39 Hoja-lá consiguieras más puntos

40-44 Seta-dao bien

45-49 Te has puesto mora-o

50+ ¡Una cosecha de primera!

Desafío de las recetas

Las caras traseras de las cartas tienen «recetas». Se utilizan para proporcionar una condición para ganar o perder la partida.

Baraja las 18 cartas. Roba 2 de ellas y déjalas a un lado, con la receta boca arriba.

Cada receta muestra una condición de puntuación y los puntos de bonificación o el modificador de puntuación que recibes por cumplir la condición.

Cada carta de receta tiene un número en la parte superior. Suma los números de las dos cartas. Esta será tu **puntuación objetivo** para esta partida.

Roba 9 cartas. Barájalas para formar un mazo de robo y juega según las reglas generales.

Si al final de la partida tu puntuación es igual o superior a la puntuación objetivo, ¡habrás ganado!

Recuerda que algunas cartas tienen una palabra descriptiva en vez del nombre de una receta. Tus 2 cartas podrían ser 2 recetas (ej. Sopa de castañas y Risotto de setas), una receta descriptiva (ej. Tarta de moras de la Abuela) o la descripción de un concepto (ej. Premiado y Casera).

Forage multijugador

Usa los números de la cara con recetas de las cartas y sigue las mismas reglas que en el modo solitario para colocar cartas, dados y fichas. Cada jugador tiene una copia del juego y roba las mismas cartas en el mismo orden.

Un jugador, el «narrador», baraja sus cartas y coloca 9 de ellas boca abajo, formando su mazo.

Los otros jugadores colocan sus 18 cartas por orden numérico.

El narrador roba la carta superior de su mazo y lee en voz alta su número. Los otros jugadores deben localizar la carta con dicho número en su mazo y colocarla boca arriba para crear el inicio de su bosque.

Después, el narrador roba 2 cartas y lee en voz alta los números. Los otros jugadores deben localizar dichas cartas para que todos empiecen con las mismas 2 cartas en su mano.

Para cada ronda:

Los jugadores juegan simultáneamente una carta de su mano a su bosque (y, si fuera necesario, colocar dados/ficha). Cuando todos hayan jugado una carta, el narrador roba otra carta, lee su número en voz alta y cada jugador robará dicha carta de su mazo, llevándola a su mano.

Las rondas continúan de esta manera hasta que todos los jugadores hayan colocado su última carta. El jugador con la puntuación más alta será el ganador. En caso de empate, el jugador que haya usado más dados será el ganador.

El Desafío de las recetas también puede jugarse de la misma manera en partidas multijugador. Todos los jugadores deben dejar a un lado las 2 mismas recetas al inicio de la partida.



Créditos

Forage: un juego en solitario
de 9 cartas

© 2021 Side Room Games LLC
Todos los derechos reservados



Diseño del juego y arte: Mark Tuck

Traducción y maquetación: **MEEPLE
FOUNDRY**

Revisión: Manuel Corpas, Raquel Sancho

melmacgames.com

[instagram.com/melmacgames](https://www.instagram.com/melmacgames)

twitter.com/melmacgames



SideRoomGames.com

[facebook.com/SideRoomGames](https://www.facebook.com/SideRoomGames)

twitter.com/SideRoomGames

