

EXPLORADORES DE LOS Bosques



Reglamento



TRANJIS
GAMES



FROM THE WOODS
STUDIO



EXPLORADORES DE LOS BOSQUES

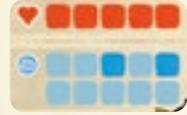
Exploradores de los Bosques es un juego cooperativo de exploración y aventura para 1 - 4 personas, con partidas de aproximadamente 35 minutos.

Resumen (modo clásico): durante la partida, exploraréis un bosque, combatiréis contra monstruos, obtendréis habilidades y equipo, y trataréis de derrotar al jefe del bosque. La partida transcurrirá por rondas hasta que se declare la victoria... o la derrota.



PREPARACIÓN

1 - Cada persona deberá elegir a un Héroe y llevar a su zona el tablero de Héroe, carta de Poder y figura correspondiente. Tomará un cubo de cada color y los colocará de la siguiente manera:



Contador rojo: valor inicial de los puntos de Salud (♥): 5. La ♥ de un Héroe nunca puede ser superior a 5.

Contador azul: valor inicial de los Orbes (♁): 0. Ningún Héroe podrá tener más de 10 ♁.

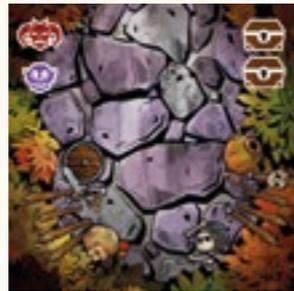
Las cartas de Poder de los Héroes deberán colocarse bajo el tablero, para que puedan deslizarse hacia la izquierda.



2 - Deja a un lado la loseta inicial (su cara trasera es diferente a las demás), la loseta de Jefe y la loseta de Posada. Coloca la loseta inicial en el centro, al alcance de todo el mundo. Mezcla las losetas restantes de Bosque, formando una pila. Toma 2 losetas aleatorias de Bosque y mézclalas junto con la loseta de Jefe. Colócalas en la parte inferior de la pila de Bosque. La pila ya está preparada, boca abajo.



Loseta inicial



Loseta de Jefe



Loseta de Posada

3 - Mezcla las fichas de Monstruo y colócalas boca abajo junto al área de juego, formando una pila de robo de Monstruos.

4 - Baraja las cartas de Botín y colócalas boca abajo formando un mazo. Haz lo mismo con las cartas de Evento y con las cartas de Jefe, formando 3 mazos en total (uno por cada tipo de carta).

4-5 - Si queréis jugar con la mini expansión «Guaridas», baraja 4 cartas de Guarida A y 4 cartas de Guarida B y colócalas boca abajo junto al área de juego, formando 2 mazos de robo de Guaridas.

Si queréis jugar con la mini expansión «Posada», añade la loseta de Posada cuando vayas a mezclar las losetas de Bosque y baraja las 5 cartas de Posada. Colócalas boca abajo junto al área de juego, formando un mazo de robo de Posada.

5 - Coloca todas las fichas y todos los dados (formando una reserva común) al alcance de todo el mundo.

6 - ¡Ya está todo preparado! Comienza quien haya leído las reglas, empezando su turno con la Fase 1: Exploración. Si lo preferís, podéis elegir quién será la primera persona en jugar.

FASES DE LA PARTIDA

Cada ronda está compuesta por la Fase 1 (Exploración), seguida de la Fase 2 (Aventura).

Fase 1: Exploración

Durante la Fase de Exploración todo el mundo se irá turnando, revelando y colocando una loseta de Bosque por cada Héroe.

Siguiendo el orden de turno, robaréis una loseta de Bosque, la revelaréis y la colocaréis junto a las losetas en juego. Cada loseta de Bosque debe colocarse adyacente a una loseta en juego que conecte con el camino de dicha loseta. Si alguien coloca su loseta adyacente a varias losetas, deberá evitar crear caminos cerrados. Cuando haya más de una posible colocación, deberá elegir la posición que conecte más caminos. Si la loseta no puede colocarse junto a un camino existente, esta deberá dejarse bajo la pila de robo y robar una nueva loseta para reemplazarla.



Ejemplo de una colocación permitida: cada loseta conecta los caminos y permite que haya movimiento entre una loseta y otra.

Importante: durante la Fase de Exploración, si alguien debe colocar una loseta pero la pila de Bosque está vacía y la carta de Jefe aún no se ha revelado, voltea boca arriba la carta de Jefe inmediatamente. Coloca un cubo azul en el primer espacio del nivel de Amenaza del Jefe (ver Nivel de Amenaza del Jefe en la pág. 16).

Cuando hayáis jugado la Fase 1 (Exploración), pasad a la Fase 2 (Aventura).

Fase 2: Aventura

2a) Controlar a los Héroes

Durante la Fase de Aventura jugad en sentido horario, comenzando por la jugadora o jugador inicial. Os turnaréis para ser la persona activa e iréis lanzando los 4 dados, asignándolos a vuestro Héroe. Cada Héroe se controlará según los resultados elegidos del lanzamiento.

Antes de lanzar los 4 dados de Héroe, la persona activa comprueba que ningún Héroe esté envenenado (ver Veneno en la pág. 13). Luego, voltea boca arriba sus cartas de Botín especial (ver pág. 8).

Al comienzo de su turno, la persona activa lanza los 4 dados de Héroe y comprueba los resultados. Puede elegir entre quedarse con el lanzamiento inicial o relanzar alguno de los dados **solo una vez más**. Sin embargo, siempre deberá quedarse al menos 1 dado del primer lanzamiento. Una vez obtenido el resultado final, coloca los dados en su tablero de Héroe, en los espacios correspondientes a dichos resultados. Los dados ya no podrán relanzarse.

Cada espacio de dado muestra un recordatorio que indica cuántos dados puedes colocar:



: puedes colocar tantos dados de Héroe del valor requerido como quieras.

: solo puedes colocar 1 dado de Héroe del valor requerido.

Ejemplo: Eva lanza 4 dados y obtiene los siguientes resultados: Movimiento (1), Movimiento (3), (4) y (4). Decide quedarse uno de los (4) y lanza los otros 3 dados. Los nuevos resultados son: Movimiento (1), Movimiento (1) y una Acción especial (6). Después, añade estos resultados al (4) del lanzamiento anterior.

Una vez finalizado este paso, usa los resultados del lanzamiento de dados para realizar sus acciones. Las acciones se pueden realizar en el orden que quiera. Cada cara de los dados corresponde a una de estas acciones:

Movimiento, Concentración, Acción especial e Invocación

MOVIMIENTO (las caras 1, 2 y 3 de los dados de Héroe)

Por cada dado en este espacio, el Héroe puede moverse a una loseta adyacente. Descarta cada dado de movimiento después de usarlo.



Ejemplo: si colocas 3 dados en este espacio, tendrás 3 movimientos disponibles.
Recuerda: los movimientos y acciones se pueden usar en cualquier orden.



Una vez hayas movido al Héroe a una loseta, deberás realizar los efectos de la loseta antes de moverlo a la siguiente (ver Losetas en la pág. 9). Un movimiento también puede desencadenar un Combate (ver Combate en la pág. 14).

Exploración de Alto Riesgo: si decides mover al Héroe a un espacio que aún no tiene una loseta, roba una nueva y colócala adyacentemente a la posición actual del Héroe, según las reglas de colocación de losetas (ver pág. 5). Asegúrate de que haya al menos un camino de la nueva loseta que conecte con el camino ya existente de la loseta donde se encuentra el Héroe. Una vez colocada la loseta, mueve al Héroe a dicha loseta y continúa tu turno como de costumbre. El Héroe obtiene 1 por cada loseta añadida de este modo durante esta fase.



CONCENTRACIÓN (las caras 4, 5 y 6 de los dados de Héroe)



En este espacio del tablero de Héroe puedes colocar un dado de valor 4 o superior para obtener 1 sin coste **al final de tu turno**. Podrás usarlo a partir de tu siguiente turno. Este nunca podrá usarse durante el mismo turno en el que se ha obtenido.

ACCIONES ESPECIALES (las caras 5 y 6 de los dados de Héroe)



Cada Héroe tiene dos acciones especiales únicas que pueden usarse con las caras 5 y 6 de los dados de Héroe. En las págs. 11 y 12 puedes encontrar más detalles sobre estas acciones especiales.

INVOCACIÓN (cualquier cara. Requiere 2 dados)



Cada Héroe puede asignar cualquier combinación de 2 dados del lanzamiento para invocar 1 dado de Poder hasta el final de su turno. Los dos dados que coloques en estos espacios no estarán disponibles para el resto del turno del Héroe.

Un dado de Poder obtenido de este modo está disponible para cualquier Combate durante el turno del Héroe. Este dado se suma a los dados de Combate disponibles del Héroe y se devolverá a la reserva general de dados al final del turno. Cada dado de Poder solo puede usarse una vez por lanzamiento. Por ejemplo: es imposible invocar el dado de Poder verde y luego usar la carta Bastón verde durante el mismo Combate.

Algunos Monstruos tienen debilidades, resistencias o inmunidades a ciertos dados de Poder (ver pág. 13).

Ejemplo: Jade puede usar su Invocación para obtener el dado verde y usarlo en su turno. Lo hace mediante 2 dados de Héroe del lanzamiento y luego toma el dado verde de la reserva.

2b) Usar cartas de Botín

Las cartas de Botín obtenidas durante la partida se pueden usar durante la Fase de Aventura. Hay varios tipos de cartas de Botín:

- Las cartas de **Botín permanente** no tienen iconos, y sus efectos se tienen en cuenta siempre (como por ejemplo la carta Armadura pesada).

- Las cartas de **Botín especial** tienen iconos que explican cómo se usan. Estas cartas solo pueden usarse por la persona activa durante su turno:

 Las cartas de Botín con este icono deben voltearse boca abajo una vez usadas. Volverán a estar disponibles cuando vuelva a ser el turno de la persona que la haya utilizado.

 Las cartas de Botín con este icono deben descartarse una vez usadas.

Cada Héroe tiene 3 espacios en su tablero para las cartas de Botín. Si alguien quisiera tener una cuarta carta de Botín, deberá reemplazar una de las cartas anteriores, que se descartará.

Cuando dos o más Héroes se encuentran en la misma loseta y no hay Monstruos, la persona activa puede entregarle a otro Héroe, boca arriba, uno o más de sus objetos, siempre que no se hayan usado en dicho turno.

2c) Usar Orbes y el contador de Orbes

La posición del cubo azul en el contador de  indica cuántos  se tienen actualmente. Un Héroe no puede tener más de 10 .

¡Recuerda! Los Héroes comienzan con cero . 

Los  pueden usarse para tres cosas:

Relanzar dados de Combate (ver Combate en la pág. 14).

La persona activa puede relanzar 1 dado de Combate por cada  que gaste. Los  no pueden usarse para relanzar dados de Poder durante los Combates.

Comprar a los vendedores ambulantes (ver el precio en la carta o loseta del vendedor).



Gastar  para desbloquear Poderes únicos  (ver Héroes en las págs. 11 y 12). Todos los Héroes tienen Poderes únicos que pueden desbloquearse del siguiente modo:

- Cuando el contador de  del Héroe haya alcanzado 3 , estos se pueden gastar para obtener su primer Poder único . En dicho caso, la carta de Poder se desliza hacia la izquierda, dejando a la vista el primer Poder.

- Una vez desbloqueado el primer Poder, se pueden gastar 5  para obtener su segundo Poder único , siempre y cuando el contador de  haya alcanzado el valor 5. En ese caso, la carta de Poder se desliza hacia la izquierda, dejando a la vista el segundo Poder.



Cuando todas las personas hayan jugado su turno, la Fase 2 finaliza. Comenzad una nueva ronda desde la Fase 1, en orden de turno.

LOSETAS

Hay diferentes tipos de losetas: algunas tienen Combates, otras tienen Botín u otras sorpresas. Si una loseta tiene varios iconos (por ejemplo: Espinas  y un Monstruo , siempre se empieza por el icono superior y se sigue hacia abajo. A continuación puedes ver el significado de cada uno de ellos:

Botín: cuando una loseta con este icono es revelada y se pone en juego, coloca 1 ficha de Botín en la loseta. Si el Héroe de la persona activa está en la loseta con la ficha de Botín (y sin Monstruos), puede descartar la ficha para robar 1 carta aleatoria de Botín  inmediatamente.

Evento: cuando una loseta con este icono es revelada y se pone en juego, coloca 1 ficha de Evento en la loseta. Si el Héroe de la persona activa se mueve a la loseta con 1 ficha de Evento, deberá descartar la ficha y robar 1 carta aleatoria de Evento. Deberá leerla en voz alta y aplicar sus efectos. Si un efecto requiere descartar o perder elementos (por ejemplo: ) y dicha persona no tiene, no ocurre nada.

Monstruo: cuando una loseta con este icono es revelada y se pone en juego, aparece un Monstruo en esta loseta. Por cada icono de Monstruo presente en la loseta, roba 1 ficha aleatoria de Monstruo y déjala boca abajo en la loseta. Cuando un Héroe se mueva a esta loseta por primera vez, las fichas de Monstruo de la loseta deberán revelarse. Si el Héroe de la persona activa comienza su turno o se mueve a una loseta con una o más fichas de Monstruo, entrará en Combate inmediatamente (ver Combate en la pág. 14).



Cartas de Poder de los Héroes

Jefe: cuando una loseta con este icono es revelada y se pone en juego, aparece un Jefe. Roba 1 carta aleatoria de Jefe y colócala boca abajo en la zona de juego. Esta se revelará cuando un Héroe entre en dicha loseta por primera vez, o cuando una loseta no pueda ser colocada durante la Fase de Exploración porque la pila de Bosque está vacía (ver Fase 1: Exploración en la pág. 5). Si el Héroe de la persona activa comienza su turno o se mueve a una loseta con el icono de Jefe, entrará en Combate inmediatamente (ver Combate en la pág. 14).

Guarida: si un Héroe está en una loseta de Guarida, puede entrar en la Guarida durante su turno, sin coste. Si hay uno o más Héroes en la misma loseta de Guarida, también podrán explorar la Guarida junto con la persona activa (ver mini expansión: Guaridas en la pág. 20).

Portal: si el Héroe de la persona activa está o se mueve a una loseta con Portal, puede gastar 1 para teletransportarse a la loseta inicial.

Pozo de Energía: cuando esta loseta sea revelada, coloca boca abajo sobre ella tantas fichas de Orbe (como personas estén jugando). Si el Héroe de la persona activa está o se mueve a la loseta de Pozo de Energía y esta no tiene Monstruos, toma 1 ficha de Orbe sin coste. Deberá revelar la ficha y añadir la cantidad indicada de en el contador de de su Héroe, dejando la ficha junto a su tablero. Cada Héroe puede tener solo una ficha de este tipo.

Campamento: si el Héroe de la persona activa termina su turno en la loseta de Campamento, recupera inmediatamente toda su.

Espinas: cuando un Héroe se mueva a una loseta con Espinas, la persona activa lanza 1 dado inmediatamente y consulta la carta de Espinas, aplicando el resultado del lanzamiento. Si son varios los Héroes que se mueven a dicha loseta, el resultado se aplica a todos los Héroes.

Ejemplo: Miguel controla a Bátrax y lo mueve a una loseta con icono de Espinas. Antes de hacer nada, deberá lanzar 1 dado. Su resultado es 2, así que Bátrax no podrá moverse más durante este turno.

Runas: algunos Eventos pueden indicar que deben colocarse Monstruos sobre estas Runas. Las Runas también se usan en las reglas avanzadas (ver págs. 18 y 19) y en los escenarios del modo campaña (ver pág. 21).

Loseta de vendedor ambulante: cuando un Héroe se mueva a esta loseta por primera vez durante la partida, roba 3 cartas de Botín y las coloca boca arriba junto al área de juego. Estas cartas representan los objetos que se pueden comprar. Cada carta cuesta 3. Estas cartas de Botín permanecen en el área de juego hasta que sean compradas, y no se reemplazan después de realizar la compra.

También puedes vender cartas de Botín: descarta 1 carta de Botín y toma 1 por cada carta vendida. Los Héroes deberán estar en la loseta del vendedor para comprar o vender cartas de Botín.

Loseta de camino sin salida: esta loseta presenta dos extremos sin salida. La persona que la coloque decide si conectarla por el lateral con el o las a una loseta ya colocada.

HÉROES

Jade



Dado de Poder: Jade puede obtener el dado de Poder verde.

Acciones especiales:

- 5+** Ignora las Espinas durante su turno (esto no se aplica a los aliados). El dado permanece en su sitio a lo largo del turno como recordatorio.
- 6** Añade +1 a sus lanzamientos de Combate durante este turno. El dado permanece en su sitio a lo largo del turno como recordatorio.

Ástaron



Dado de Poder: Ástaron puede obtener el dado de Poder morado.

Acciones especiales:

- 5+** Si uno o más Héroes están en su loseta, Ástaron los puede llevar consigo cuando se mueva durante su turno, siempre y cuando estén de acuerdo. Los aliados de Ástaron (los demás Héroes) pueden estar de acuerdo en uno o varios de los posibles movimientos. El dado permanece en su sitio a lo largo del turno como recordatorio. Esta acción especial se puede usar para mover a un Héroe derribado.
- 6** Ástaron se pone su armadura. El dado permanece en su sitio a lo largo del turno como recordatorio. El dado se descartará cuando Ástaron haya sido atacado, ya que evita el daño de este ataque.

Aza'Hera

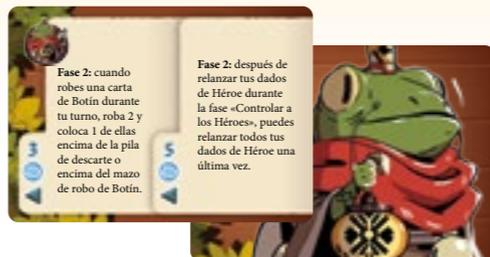


Dado de Poder: Aza'Hera puede obtener el dado de Poder azul.

Acciones especiales:

- 5+** Cada Héroe presente en la loseta de Aza'Hera obtiene 1 de . Descarta el dado después de usarlo.
- 6** Aza'Hera congela un enemigo de su loseta. Coloca la ficha de Hielo sobre el enemigo congelado. Este no podrá infligir daño, ni podrá aplicar los efectos de «Combate perdido» después del Combate o Retirada, hasta el inicio de su próximo turno. Esta acción especial puede usarse antes o después de un Combate (incluso si se ha perdido). Descarta el dado después de usarlo. Un enemigo congelado puede ser atacado. Los Jefes no pueden congelarse.

Bátrax



Dado de Poder: Bátrax puede obtener el dado de Poder naranja.

Acciones especiales:

- 5+** Retira 1 ficha de estado (,) de cualquier Héroe en su loseta.
- 6** Cada dado de Héroe colocado en este espacio se convierte en un dado de Combate solo durante este turno. Los dados usados de este modo se descartan al final del Combate.

MONSTRUOS

Cuando un Héroe activo coincide con un Monstruo en una loseta, se lleva a cabo un **Combate**, excepto si el Héroe se **Retira**. Si la ficha de Monstruo aún no ha sido revelada, voltéala y léela para descubrir de qué Monstruo se trata. Hay 5 categorías de **Monstruos**: Espíritus, Plantas, Setas, Esqueletos y Serpientes, y cada uno tiene sus propias características.

Por ejemplo, el siguiente Monstruo tiene estas características:



- Para hacerle 1 daño, debes obtener un 4 o más con cualquier dado durante el Combate. Los resultados de los dados no se pueden sumar, puesto que cada dado representa un ataque diferente.
- Si este Monstruo es atacado con éxito dos o más veces durante el mismo Combate, es derrotado. Es imposible derrotar a este Monstruo con 1 solo dado.
- Es la cantidad de daño que este Monstruo inflige al Héroe (en este caso, 2) si no es derrotado o si el Héroe decide retirarse.

Debilidades, Resistencias e Inmunidades:

- +1** **Debilidad** (azul en este ejemplo): suma 1 al resultado del dado de Poder azul contra este Monstruo o Jefe.
- 1** **Resistencia** (naranja en este ejemplo): resta 1 al resultado del dado de Poder naranja contra este Monstruo o Jefe.
- Inmunidad** (morado en este ejemplo): el resultado del lanzamiento del dado de Poder morado no cuenta contra este Monstruo o Jefe.

En el caso del Monstruo mencionado anteriormente, tiene debilidad contra del dado de Poder azul.

Ejemplo: Eva lanza un dado de Poder azul y obtiene un 3. Contra este Monstruo, el 3 equivale al 4 y le inflige 1 daño.

La sección con el icono indica las bonificaciones obtenidas si el Monstruo es derrotado. La sección con el icono indica las penalizaciones que sufres si pierdes.

- En este ejemplo, si el Monstruo es derrotado, la persona activa obtiene 1 .
- En este ejemplo, después del Combate se resuelve un Evento.

Por último, algunos Monstruos tienen uno de los siguientes iconos especiales:

Este Monstruo inflige Veneno. Perder un Combate contra este Monstruo o Retirarte del Combate envenena al Héroe. Un Héroe envenenado toma inmediatamente una ficha de Veneno y la coloca en su tablero. Cada Héroe solo puede tener una ficha de Veneno.

Cuando un Héroe tenga una ficha de Veneno en su tablero, pierde 1 de  al comienzo de cada uno de sus turnos (justo antes de lanzar los dados de Héroe para la Fase 2). Algunos efectos como los Antídotos y la acción especial 5+ de Bátrax pueden retirar las fichas de Veneno. Cuando un Héroe es derribado, retira su ficha de Veneno, si la tuviera.

 Esta ficha de Monstruo se vuelve a mezclar junto con la pila de robo de Monstruos una vez derrotado.

 Algunos Enemigos y Eventos pueden enredar a los Héroes. Un Héroe enredado coloca inmediatamente una ficha de Espinas en su tablero. Si un Héroe tiene una ficha de Espinas en su tablero, deberá lanzar el dado dos veces siempre que entre a una loseta con Espinas, y deberá aplicar ambos efectos. Cada Héroe solo puede tener una ficha de Espinas.

COMBATE

Cuando un Héroe activo entra en Combate, deberá lanzar sus dados de combate disponibles y comparar el resultado con las características del Monstruo. **Nota:** cada Héroe tiene 1 dado de Combate sin coste para cada Combate, lo que significa que podrá lanzar al menos 1 dado.

Ejemplo: Lara controla a Bátrax, que entra en Combate contra el Monstruo del ejemplo anterior. Durante la Fase 2, había colocado 1 dado en la acción especial de su Héroe, obteniendo 1 dado de Combate adicional. Decidió no tomar el dado de Poder durante este turno, por lo que lanza 2 dados de Combate. El resultado del primer dado es un 2 y el del segundo un 5. Dado que el valor de defensa del Monstruo es 4, inflige 1 daño. El Monstruo tiene 2 de , así que no gana el Combate. Si hubiera derrotado al Monstruo, habría obtenido inmediatamente 1  y robado 1 carta de Evento.

Si un Monstruo no es derrotado en Combate, permanece en la loseta, boca arriba, y recupera toda su  para el próximo Combate. Además, el Monstruo inflige daño y aplica su penalización sobre la persona activa. También es posible curar Héroes en una loseta con un Monstruo después de Combatir contra él (incluso si no ha sido derrotado).

Cuando la  de un Héroe llega a 0, la figura se tumba. Las fichas de su tablero se descartan (Veneno, Espinas, etc.) y su turno termina. Pero no pasa nada, aún no está todo perdido.

- La carta Poción curativa permite recuperar 2 de  a un Héroe derribado y reincorporarlo. Puedes usar la Poción curativa sobre cualquier Héroe en tu loseta.

- Primeros auxilios: un Héroe activo puede reincorporar a otro Héroe derribado durante su turno. Para ello, el Héroe deberá colocarse en la misma loseta que el Héroe derribado y gastar tantos  como Héroes en juego +1. El Héroe recién incorporado coloca su cubo de  en 1.

Ejemplo: Jade está tumbada después de perder un Combate en una partida a 3 personas. Bátrax puede moverse a su loseta y gastar 4  (3+1). Jade se reincorpora y coloca su cubo rojo de  en 1.

- La acción especial 5+ de Aza'Hera no permite reincorporar a un Héroe derribado.

- La acción especial 6 de Ástaron puede usarse para mover a un Héroe derribado.

Si todo el grupo es derribado, habréis perdido la partida.

Si un Monstruo es derrotado en Combate, se descarta boca arriba junto a la pila de robo de Monstruos (excepto si es un Monstruo Espíritu. Ver Monstruos Espíritu, pág. 18).

Relanzar: durante el Combate, la persona activa puede gastar 1  por cada dado de Combate que quiera relanzar. El dado de Poder **no puede relanzarse**.

No hay límite en el número de  que se puedan gastar para relanzar dados durante los Combates. Sin embargo, no podréis usar vuestros  para relanzar los dados de un aliado. Solo la persona activa puede relanzar dados de este modo.

Combate en grupo: durante la Fase 2, si dos o más Héroes están en una misma loseta y se desencadena un Combate, las personas no activas lanzan sus dados de Combate para ayudar a la persona activa. Las personas no activas no pueden usar sus dados de Poder o cartas para ayudar a la persona activa (excepto los objetos permanentes).

Ejemplo: Miguel y Tomás están en la misma loseta. Miguel, el jugador activo, entra en Combate con el Monstruo y lanza sus dados de Combate como de costumbre. Además, Tomás lanza su dado de Combate y 1 dado adicional por su arma permanente. Cada dado con un valor igual o superior a la defensa del Monstruo le inflige 1 daño.

Durante el Combate, los Héroes no activos reciben un máximo de 1 daño cada uno. Únicamente el Héroe activo recibe todo el daño infligido por el enemigo. Además, solo el Héroe controlado por Miguel sufre la penalización del Monstruo. Por último, las bonificaciones proporcionadas se pueden distribuir entre todas las personas que hayan participado en el Combate de esa loseta.

Ejemplo: Miguel y Tomás están en la misma loseta y acaban de derrotar a un Monstruo con una bonificación de +2  por victoria en Combate. Cada uno podrá recibir 1  o pueden decidir entre los dos qué Héroe recibirá los 2 .

Combates en grupo y Poderes de los Héroes

- Si el Poder de **Ástaron** está desbloqueado, podrá relanzar sus dados de Combate con su Poder, sin ser el Héroe activo.
- El segundo Poder de **Jade** le permite ayudar a los Héroes activos incluso si está a una loseta de distancia. Cuando lo hace, Jade no pierde  ni recibe bonificaciones después del Combate.

Retirada: si un Héroe tiene disponibles los movimientos requeridos, puede huir de una loseta con un Monstruo. Sin embargo, los Héroes no pueden retirarse de Combates contra Jefes. Los Héroes pueden retirarse antes o después de un Combate. Cuando lo hace, el Héroe pierde tanta  como los puntos de ataque infligidos por el Monstruo y aplica la penalización del mismo (si la tuviera). Luego, el Héroe se mueve a una loseta ya colocada o realiza una Exploración de Alto Riesgo. Si el Héroe se retira después de perder un Combate, sufre el ataque del Monstruo y su penalización una segunda vez.

Grupos de Monstruos: si hubiera varios Monstruos en una misma loseta, el Héroe activo siempre empieza el Combate con el Monstruo que tenga el valor de defensa más bajo (indicado en su Escudo). Si varios Monstruos tienen el mismo valor, la persona activa puede decidir qué Monstruo combatir primero. Los dados se vuelven a lanzar para el siguiente Combate.

COMBATES CONTRA JEFES



Cuando un Héroe se encuentre en la misma loseta que un Jefe, se desencadena inmediatamente un **Combate**. Si, además, en dicha loseta también hay uno o más Monstruos, estos deberán ser derrotados antes de entrar en Combate contra el Jefe. Pero cuidado, ¡los Jefes son adversarios mucho más fuertes que los Monstruos!

¡Recuerda! Los Héroes no pueden retirarse de los Combates contra Jefes.

Las características de los Jefes son similares a las de los Monstruos, con 2 añadidos:

- un contador de Amenaza
- una zona de habilidades de Combate

Contador de Amenaza

Cuando una carta de Jefe sea revelada, coloca inmediatamente un cubo azul en el primer espacio del **contador de Amenaza**. El **nivel de Amenaza** puede incrementar de tres modos diferentes:

- Después del **turno** de cada persona, mientras el Jefe siga con vida, mueve el cubo un espacio a la derecha.
- Después de cada **ronda**, mientras el Jefe siga con vida, mueve el cubo un espacio a la derecha.

- Algunos efectos también pueden incrementar el nivel de Amenaza del Jefe, como por ejemplo la sexta habilidad del Jefe que aparece a continuación.

¡Tened cuidado! Cuando un cubo alcance el último espacio disponible del contador de Amenaza, habréis perdido la partida inmediatamente.



Habilidades de Combate de los Jefes

Antes de entrar en Combate con un Jefe, la persona activa debe lanzar 1 dado y aplicar el efecto del resultado mostrado en la carta del Jefe para saber cuál es su habilidad de Combate.

Las habilidades de Combate del siguiente Jefe son:



- 1- Añade 1 a la loseta.
- 2- En este Combate, el Jefe es inmune al dado de Poder azul.
- 3- En este Combate, el Jefe es inmune al dado de Poder verde.
- 4- En este Combate, el Jefe es inmune al dado de Poder morado.
- 5- En este Combate, el Jefe es inmune al dado de Poder naranja.
- 6- El Jefe roba 1 de cada Héroe que participe en el Combate. Además, también incrementa el nivel de Amenaza según el número de robados.

Otros Jefes tienen las siguientes habilidades de Combate:

- El Escudo indicado en la habilidad de Combate reemplaza el Escudo habitual del Jefe durante dicho turno.
- El Jefe inflige inmediatamente 1 daño a cada Héroe en su loseta.
- El nivel de Amenaza del Jefe aumenta en 1.
- El Jefe envenena inmediatamente a todos los Héroes en su loseta.
- Cada Héroe que haya en la loseta de Jefe debe voltear boca abajo una de sus cartas de equipamiento con este icono. Estas cartas dejan de estar disponibles para toda la ronda. Si eso no fuera posible, no ocurre nada.
- Lanza 1 dado y comprueba el resultado en la carta de Espinas.
- Coloca un Escudo de Hoja en este Jefe. El primer ataque con éxito sobre este Jefe es absorbido por el Escudo de Hoja y no recibe daño. Este Jefe puede tener varios Escudos de Hoja.
- El Jefe es inmune a todos los dados de Poder.
- Cada Héroe que haya en la loseta de Jefe debe descartar una de sus cartas de Botín equipado. Si no fuera posible, no ocurre nada.
- Cada Héroe que haya en la loseta de Jefe lanza 1 dado de Combate menos en cada lanzamiento de dados.

Partidas en solitario

Para jugar a «Exploradores de los Bosques» en solitario, usa un equipo de dos Héroes. Las rondas funcionan del mismo modo que en partidas a dos personas.

Ajustar la dificultad

Antes de comenzar la partida, podéis decidir si usar la carta de Espinas normal, fácil o difícil.

Reglas avanzadas: Monstruos enfurecidos



Cuando hayáis jugado algunas partidas, os recomendamos añadir la carta de Monstruos enfurecidos a vuestras partidas. Esta carta muestra la habilidad **enfurecida** de cada Monstruo, modificando las habilidades del mismo.

 **Monstruos Espíritu:** los Monstruos Espíritu enfurecidos vuelven a colocarse en juego tras haber sido derrotados por primera vez. Deberán ser derrotados por segunda vez inmediatamente. Si el Monstruo es derrotado de nuevo en el mismo turno, se descartará y no volverá a colocarse en la pila de robo de Monstruos.

 **Monstruos Serpiente:** los Monstruos Serpiente enfurecidos envenenan a todos los Héroes de su loseta que entren en Combate, independientemente del resultado del Combate.

 **Monstruos Esqueleto:** no podréis relanzar dados de Combate contra los Monstruos Esqueleto enfurecidos.

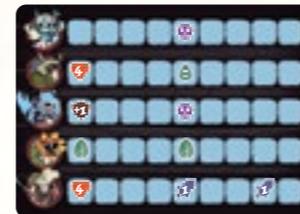
 **Monstruos Planta:** los Monstruos Planta enfurecidos tienen un Escudo de Hoja. Cuando este Monstruo aparezca en una loseta, colocad de inmediato una ficha de Escudo de Hoja sobre la ficha del Monstruo. La primera vez que un ataque sea exitoso contra este Monstruo, no recibe daño y el Escudo se retira.

 **Monstruos Seta:** los Monstruos Seta enfurecidos siempre atacan primero e infligen daño independientemente de cómo termina el Combate.

Variante de juego: Monstruos enfurecidos

Si queréis disminuir la dificultad de los Monstruos enfurecidos, aplicad la siguiente regla: cada Monstruo tiene una habilidad **enfurecida** que solo se activa si el Monstruo está en una loseta con una Runa.

Reglas avanzadas: Jefes enfurecidos



Cuando hayáis jugado algunas partidas, os recomendamos añadir la carta de Jefes enfurecidos a vuestras partidas. Esta carta indica la habilidad **enfurecida** de cada Jefe, modificando las habilidades del mismo.

 **Jefe Espíritu:** cuando el nivel de Amenaza del Jefe Espíritu alcance el valor 5, añade un Monstruo a su loseta.

 **Jefe Serpiente:** este Jefe tiene ahora 4 puntos de salud. Cuando el nivel de Amenaza del Jefe Serpiente alcance el valor 5, los Héroes en su loseta sufren envenenamiento.

 **Jefe Esqueleto:** el Escudo de este Jefe tiene ahora una bonificación de +1. Cuando el nivel de Amenaza del Jefe Esqueleto alcance el valor 5, añadid un Monstruo a su loseta.

 **Jefe Planta:** cuando el nivel de Amenaza del Jefe Planta alcance los valores 1 y 5, añade 1 ficha de Escudo de Hoja a este Jefe.

 **Jefe Seta:** este Jefe tiene ahora 4 puntos de salud. Cuando el nivel de Amenaza del Jefe Seta alcance los valores 5 y 8, este Jefe inflige 1 daño a todos los Héroes que participan en el Combate.



Mini Expansión: Posada

Cuando un Héroe entre a la loseta de Posada por primera vez durante la partida, roba una carta aleatoria de Posada. Léela en voz alta y aplica sus efectos. Solo se puede robar una carta de Posada durante la partida.



Mini Expansión: Guaridas

Recuerda: si un Héroe está en una loseta de Guarida, puede entrar en la Guarida durante su turno, sin coste. Si hay uno o más Héroes en la misma loseta de Guarida, podrán explorarla junto con el Héroe activo.

Si decides entrar en una Guarida, roba y revela una carta de Guarida A y lee las instrucciones y su regla especial. Luego, roba y revela una carta de Guarida B, y coloca las dos cartas una junto a la otra, para formar la Guarida.

Los eventos de la Guarida se aplican solamente al Héroe activo (por ejemplo: Pierdes 2 de solo afectaría al Héroe activo). Por lo tanto, los Héroes que lo acompañan solo participan en los Combates, con las reglas habituales de los Combates.



La carta A representa la entrada a la Guarida y tiene:

- 1 una introducción
- 2 una regla especial que se aplica a toda la Guarida (cada Guarida se compone de una carta A y una carta B)
- 3 Eventos para el resultado del dado
- 4 el primer espacio en el contador de progreso

Una vez finalizado el primer Evento, pasad a la carta B.

La carta B representa la salida de la Guarida y tiene:

- 5 Eventos para el resultado del dado
- 6 los siguientes espacios en el contador de progreso
- 7 las bonificaciones de la Guarida
- 8 las penalizaciones de la Guarida

Para completar una Guarida, deberán realizarse al menos 3 Eventos.

Para cada uno de los Eventos, lanza 1 dado y colócalo en el espacio correspondiente (I, II o III dependiendo de cuál sea tu progreso actual). Luego, comprueba el Evento asociado al valor del dado. Una vez finalizado el Evento:

- Si el resultado es exitoso: relanza el dado y repite los pasos hasta llegar al final del contador de progreso.
- Si el resultado es fallido (es decir, el Héroe activo ha sido derribado): tu aventura en esta Guarida termina inmediatamente. Aplica las penalizaciones descritas en la carta B. Esta Guarida deja de estar disponible.

Algunos Eventos indican cambios en el contador de progreso. Cuando esto ocurra, mueve el dado del modo indicado y continúa explorando la Guarida.

Cuando hayas terminado de explorar la Guarida, aplica las bonificaciones o penalizaciones (si las hubiera) y luego descarta ambas cartas. Estas dejarán de estar disponibles para el resto de la partida.

Modo campaña

Además del modo de juego clásico, podéis jugar uno de los cinco capítulos como partidas únicas o en modo campaña. Lee la preparación de cada capítulo para más información. Para jugar al modo campaña, seguid estas reglas:

Moverse de un capítulo a otro

Cuando hayáis completado con éxito un capítulo, descartad las fichas de estado. A no ser que se especifique lo contrario, recuperad todos los puntos de salud y colocad el valor de en 0. Si has conseguido acumular cartas de Botín, podrás quedártelas o dárselas a otros Héroes. Cualquier Poder único que los Héroes hayan desbloqueado permanece de un capítulo a otro. Recomendamos que toméis nota del progreso.

Si un capítulo termina en derrota, debéis restaurar el progreso. Comenzad con el equipamiento inicial (como cuando comenzasteis el capítulo) y descartad una carta de Botín de cada Héroe. Luego, comenzad de nuevo el mismo capítulo. Deberéis completarlo con éxito antes de pasar al siguiente.

El Bosque se despierta

Después de cada capítulo finalizado con éxito, contad el número de Monstruos de cada tipo que hayáis derrotado. El tipo de Monstruo que hayáis derrotado más veces, pasa a estar enfurecido (ver pág. 18) para el resto de la campaña. Si el tipo de Monstruo que habéis derrotado más veces ya está enfurecido, tomad una ficha de cada tipo de los Monstruos no enfurecidos, colocadlas boca abajo y robad una de forma aleatoria. Este tipo de Monstruo pasará a estar enfurecido para el resto de la campaña.

Recuerda: el Monstruo Espíritu tiene el icono permanente especial , por lo que solo puede pasar a estar enfurecido al robarse aleatoriamente.

Nueva acción: Buscar

Varios capítulos de esta campaña os permiten realizar la acción de Buscar.

Si un Héroe realiza una acción de Buscar, voltea la ficha de Aventura de su loseta y la coloca boca arriba en uno de sus 3 espacios para equipamiento. Si fuera necesario, descarta una carta de Botín para liberar un espacio. No hay límite en el número o tipo de fichas de Aventura que un Héroe puede colocar en este espacio de equipamiento.

Si no quieres descartar tu equipamiento o no quieres la ficha de Aventura, puedes dejar la ficha de Aventura en la loseta donde la has encontrado. Más adelante la podrá tomar cualquier otro Héroe con un espacio de equipamiento libre.

Capítulo 1 - Setas para el anciano

El bosque lleva semanas cambiando y sus criaturas se están volviendo agresivas. El equilibrio y la estabilidad habitual de la foresta se desvanece. Además, la última vez que todos se reunieron, el anciano del pueblo y el vendedor ambulante fueron mordidos por una serpiente. Las fiebres no remiten y el curandero necesita un remedio más fuerte. Hay que salir a toda prisa a explorar el corazón del bosque en busca de los ingredientes necesarios.

Objetivo de la Aventura

Encontrar todos los ingredientes necesarios para crear 2 Antídotos para el pueblo. Son necesarias 6 setas de 3 colores diferentes y 2 viales vacíos.

Preparación

- No uséis las losetas de Guarida, Vendedor ambulante, Posada, Jefe y Pozo de Energía en este capítulo.
- No uséis las 2 cartas de Antídoto en este capítulo.
- Toma las siguientes 8 fichas de Aventura, mézclalas y colócalas boca abajo formando una pila de robo:



6 fichas de seta

2 fichas de vial vacío

El resto de la preparación es igual que en partidas del modo clásico.

Reglas especiales

1) Por cada loseta de Bosque revelada que tenga una **Runa**, toma y coloca una ficha de Aventura boca abajo en el espacio de la Runa. Cualquier Héroe que se mueva a dicha loseta durante su turno podrá llevar a cabo la **acción de Buscar** (ver pág. 21) para tomar la ficha presente en la loseta.

2) La acción **elaborar un Antídoto** solo se puede llevar a cabo en la loseta de Campamento (🏠). Para realizar esta acción, un Héroe debe terminar su movimiento en dicha loseta y descartar de su inventario lo siguiente:

- 3 setas de diferente color
- 1 vial vacío
- 2 🧠

Una vez elaborado el Antídoto, devuelve los ingredientes a la caja.

3) ¡Los Monstruos os observan! No podréis usar el Campamento para recuperar los puntos de salud o elaborar un Antídoto si hay Monstruos presentes en la loseta de Campamento.

Una vez elaborado el segundo Antídoto, roba 1 ficha de Monstruo y otro Monstruo adicional por cada Héroe en juego. Coloca estas fichas en la loseta de Campamento.

Derrota: todos los Héroes están derribados simultáneamente en cualquier momento.

Victoria: se han elaborado los 2 Antídotos y derrotado a todos los Monstruos en la loseta de Campamento.

Modo campaña: si este capítulo acaba en victoria, podéis añadir las 2 cartas de **Antídoto** a las de Botín para los próximos capítulos de la campaña.

Capítulo 2 - Árbol de la vida (parte 1)

El anciano os da las gracias por salvarle la vida y os pide que investiguéis al ser maligno que se está apoderando del bosque. Agradecido, el vendedor ambulante ofrece llevaros cerca de un debilitado Pozo de Energía con el que se topó durante sus aventuras. Tras viajar varios días en su compañía, es hora de continuar el camino en solitario. Os percatáis de un extraño brillo cerca de un castaño y veis el Pozo de Energía dañado, probablemente por los monstruos. El árbol de la vida se está debilitando, y debéis detener su deterioro antes de que sea demasiado tarde. Para empezar, deberéis recuperar todos los orbes sustraídos del pozo.

Objetivo de la Aventura

Revivir el Pozo de Energía colocando sobre él tantos 🧠 como sea posible.

Preparación

- No uséis las losetas de Guarida, Posada y Jefe en este capítulo.
- Deja a un lado las losetas de Pozo de Energía y Portal antes de crear la pila de robo de Bosque. Luego, mézclalas junto con la segunda mitad de la pila de losetas.
- Por último, mezcla y distribuye equitativamente 4 🧠 entre las personas que estéis jugando.

Ejemplo con 3 personas: dos personas toman 1 🧠 y otra toma 2 🧠.

Reglas especiales

1) Perseguido por los Monstruos: cada Héroe que tenga al menos 1 🧠 es perseguido por los Monstruos en juego que no tengan 🧠 sobre ellos. Al final de la ronda, todos los Monstruos que persigan a Héroes se mueven 1 loseta en la dirección al Héroe más cercano. Si hubiera varios Héroes a la misma distancia, la persona activa decide a qué Héroe perseguirá el Monstruo.

2) Tensión en aumento: una vez revelado el Pozo de Energía, los Monstruos que persigan a Héroes se mueven 2 losetas (en lugar de 1) en dirección al Héroe más cercano al final de cada ronda.

3) Combate perdido: si pierdes un Combate y tienes al menos 1 🧠, te lo roba el Monstruo contra el que has peleado. Coloca el 🧠 sobre el 🐉. Si tienes varios 🧠, solo pierdes 1 en cada Combate. Cada 🐉 puede portar varios 🧠.

4) **Ladrones de Orbes:** después de cada ronda, todo 🧟 que tenga un 🧟 se mueve 2 losetas en dirección a la loseta inicial. Si un Monstruo con 🧟 se mueve a la loseta de Portal, se detiene y se teletransporta a la loseta inicial al final de la siguiente ronda. Si un 🧟 con un 🧟 comienza su movimiento en la loseta inicial, dicho 🧟 se pierde y se descarta.

¡Atención! Si se han perdido los 4 🧟, ¡habréis perdido la partida!

Después de derrotar a un Monstruo que porte un 🧟, pasas a obtenerlo tú inmediatamente.

Derrota: todos los Héroes están derribados al mismo tiempo o se han perdido los 4 🧟.

Victoria: los Héroes deben encontrarse en el Pozo de Energía y tener suficientes 🧟 entre todos. Los 🧟 que tengáis se suman a los 🧟 obtenidos en este capítulo (los 🧟 comunes + los 🧟 en las fichas de 🧟). Cuando se cumplan estas condiciones, descartad la cantidad de 🧟 indicada para obtener la victoria.

Cantidad de 🧟 necesarios para obtener la victoria: 2 personas: 15 /// 3 personas: 16 /// 4 personas: 18

Ejemplo: en una partida a 3 personas se consiguen 2 🧟, de valores 3 y 2 🧟. Por tanto, deberán descartarse 5 🧟 (de los 2 🧟 mencionados anteriormente) y 11 🧟 (comunes) más para alcanzar la cantidad total requerida de 16 🧟.

Modo campaña: si este capítulo acaba en victoria, lee la introducción al próximo capítulo, pero no reinicies el ❤️ ni el contador de 🧟.



Capítulo 3 - Árbol de la vida (parte 2)

Ahora que habéis devuelto todos los orbes al pozo, debéis defenderlo mientras los artesanos del bosque lo reparan. Escucháis a los monstruos acercarse, así que os adentráis en el bosque para hacerles frente y proteger el pozo. Probablemente se trate de los mismos monstruos que lo dañaron.

Objetivo de la Aventura

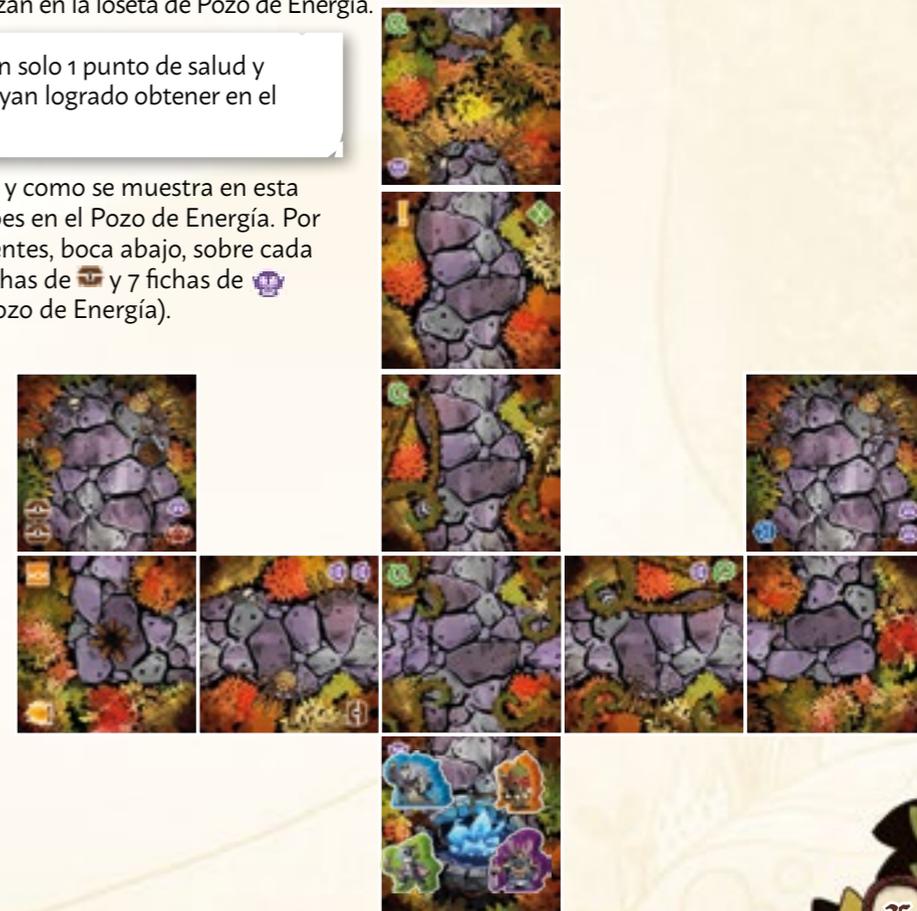
Defender el Pozo de Energía de los ataques de los Monstruos en la zona. Debéis derrotar 1 🧟 y 10 🧟 si es una partida a 2, 1 🧟 y 12 🧟 si es una partida a 3, o bien 1 🧟 y 15 🧟 si es una partida a 4. Los 🧟 Espíritu no cuentan para el total.

Preparación

Importante: todos los Héroes comienzan en la loseta de Pozo de Energía.

Modo campaña: los Héroes recuperan solo 1 punto de salud y pueden mantener todos los 🧟 que hayan logrado obtener en el capítulo anterior.

Despliega las 11 losetas de Bosque tal y como se muestra en esta imagen. Luego, coloca todos los Héroes en el Pozo de Energía. Por último, coloca las fichas correspondientes, boca abajo, sobre cada icono. Debes colocar 1 ficha de 🧟, 3 fichas de 🧟 y 7 fichas de 🧟 (no coloques ningún 🧟 o 🧟 en el Pozo de Energía).



Reglas especiales

- 1) La partida comienza en la Fase de Aventura.
- 2) No se añaden losetas de Bosque durante las fases de Exploración y Aventura.
- 3) En este capítulo, el efecto de la loseta de Pozo de Energía no se aplica.
- 4) No es posible retirarse cuando haya 2 o más enemigos en la misma loseta.
- 5) **Reparaciones** y **Movimientos** de los Monstruos:
Después de cada ronda, consulta la siguiente tabla y aplica los efectos:

Ronda 1	Los Monstruos avanzan 1 loseta en dirección al Pozo de Energía.
Ronda 2	Los Monstruos avanzan 2 losetas en dirección al Pozo de Energía.
Ronda 3	Coloca 2  en cada loseta que tenga una Runa.
Ronda 4	Los Monstruos avanzan 2 losetas en dirección al Pozo de Energía.
Ronda 5	Coloca 1 carta de Jefe en la loseta de Jefe, si aún no hay una, y revélala.
Ronda 6	Coloca 1  en cada loseta que tenga una Runa.
Ronda 7	Los Monstruos avanzan 1 loseta en dirección al Pozo de Energía.
Rondas 8+	Los Monstruos avanzan 1 loseta en dirección al Pozo de Energía. Luego, coloca 1  en cada loseta que tenga una Runa.

Derrota: todos los Héroes están derribados al mismo tiempo o hay al menos 1 ficha de  en el Pozo de Energía al final de la ronda.

Victoria: se ha derrotado al menos 1  y tantos  como se indica al inicio de la Aventura.

Modo campaña: si este capítulo acaba en victoria, puedes añadir la loseta de Pozo de Energía a la pila junto al resto de losetas de Bosque para los próximos capítulos de la campaña.

Capítulo 4 - Pisadas en la noche

Cae la noche. Tras los últimos acontecimientos, el cansancio se apodera de vosotros y decidís acampar junto al tronco de un pino. Estáis alerta por algunos ruidos preocupantes y decidís refugiarnos en su copa para dormir a salvo en sus ramas. ¡Y vaya decisión más sabia! Al amanecer descubriste que vuestro campamento ha sido saqueado. La buena noticia es que estáis a salvo, pero la mala es que os han robado todo el equipo. Por suerte, y gracias a las espectaculares vistas desde lo alto del árbol, podéis divisar los campamentos de quienes os han robado. Las próximas horas van a ser muuuuy entretenidas...

Objetivo de la Aventura

Visitar al menos 3 Campamentos enemigos y recuperar vuestro equipo.

Preparación

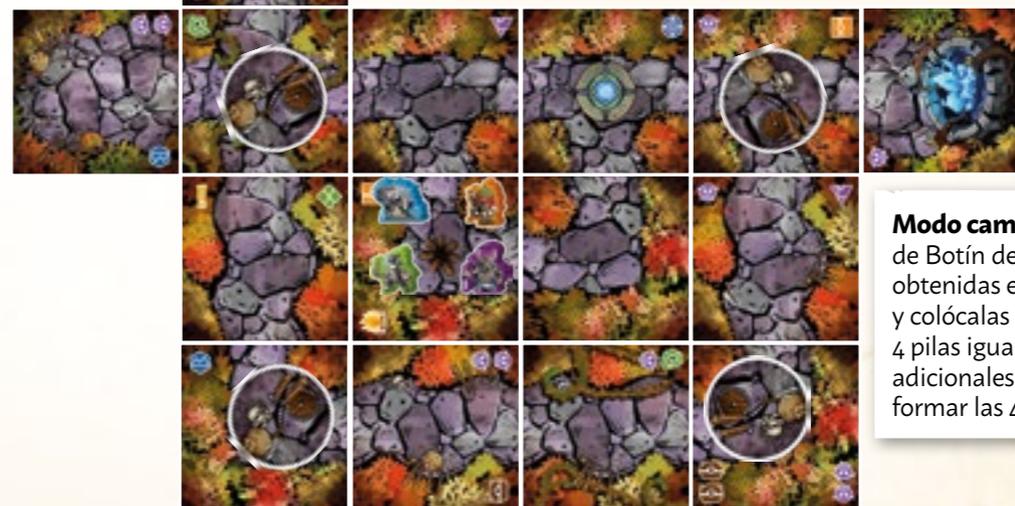
Importante: todos los Héroes comienzan en la loseta de Campamento.

Despliega las 15 losetas de Bosque y coloca las fichas de Campamento tal y como se muestra en esta imagen. Por último, coloca las fichas correspondientes boca abajo sobre cada icono. Debes colocar 11 , 3  y 1 .

Roba 2 cartas de Botín y 1 carta de Botín adicional por cada persona en juego. Barájalas y colócalas boca abajo formando 4 pilas iguales junto a la zona de juego.



Ejemplo con 3 personas: roba un total de 5 cartas de Botín (2+3) y forma 3 pilas de 1 carta y 1 pila de 2 cartas.



Modo campaña: baraja las cartas de Botín de todos los Héroes obtenidas en el capítulo anterior y colócalas boca abajo formando 4 pilas iguales (roba cartas de Botín adicionales si fuera necesario para formar las 4 pilas).

Reglas especiales

1) No se añaden losetas de Bosque durante las fases de Exploración y Aventura.

2) En este capítulo, el efecto de la loseta de Portal no se aplica.

3) Fichas de Campamento:

- Cuando lleguéis a una loseta con una ficha de Campamento boca abajo, debéis entrar en Combate con cualquier  que esté presente. Tras derrotar todos los  de dicha loseta, voltea la ficha de Campamento y, después, aplica su efecto (ver abajo). Luego, añade y entra en Combate con los  que acabas de colocar.

- Además de añadir enemigos, cada Campamento tiene su propio elemento único:

 Cuando entráis en este Campamento, escucháis el sonido de un cuerno. Todos los enemigos que estén a una distancia de 3 losetas o menos se mueven al Campamento inmediatamente.

 Cuando entráis en este Campamento, está prácticamente desértico. Veis los restos calcinados de vuestro equipo, pero parece que un objeto ha logrado sobrevivir a las llamas. Descarta cartas de manera aleatoria de la pila elegida hasta que quede solo una.

 Cuando entráis en este Campamento, no os da tiempo a detener a la centinela. Habéis permitido que vuestro enemigo conozca vuestras intenciones. Coloca una ficha de +1 Escudo en una loseta con un Campamento que no haya sido revelado aún. Cuando la ficha de +1 Escudo esté presente en una loseta, todos los enemigos de dicha loseta obtienen una bonificación de +1 Escudo. Si no fuera posible, coloca la ficha sobre este Campamento.

 Cuando entráis en este Campamento, activas una trampa y casi te rompes una extremidad. El Héroe activo pierde 2 de  y coloca 1  en su tablero.

Robar a los ladrones: después de eliminar a todos los Monstruos de cada loseta con Campamento, la persona activa toma una de las pilas de Botín formadas durante la preparación, recupera las cartas y se las equipa.

Derrota: todos los Héroes están derribados al mismo tiempo.

Victoria: al menos 3 losetas con la ficha de Campamento revelada tienen cero  al mismo tiempo. Cuando hayáis logrado la victoria, podéis jugar con el objetivo de vaciar el 4º Campamento o terminar el capítulo.

Modo campaña: si el cuarto Campamento no se ha vaciado, descarta la última pila de cartas de Botín formada durante la preparación de la partida. ¡Vuestro equipo está en manos de los Monstruos!

Capítulo 5 - Corrupción

Después del último contratiempo el ánimo del grupo se ha venido abajo, pero hay que seguir adelante. Tras dos días de caminata, llegáis a vuestro destino. Sabéis que ese es el sitio, pero no por la brújula precisamente, sino porque la vegetación que os rodea desprende una luz extraña. Parece que todo ha sido corrompido por un cristal que brilla tras unos arbustos. Sentís que ha llegado la hora de la batalla final para lograr restaurar el equilibrio en el bosque. Será el combate más importante... y el más difícil.

Objetivo de la Aventura

Activar 4 tótems de Purificación para impedir que la Corrupción se siga expandiendo por el Bosque.



Preparación

Prepara 10 fichas de Corrupción () y coloca en la zona de juego las tres losetas mostradas en la imagen. Coloca 1 ficha de  en la loseta de la derecha. Las 9 fichas de  restantes forman una reserva.

Modo campaña: si en el capítulo anterior decidisteis buscar en los 4 Campamentos, este capítulo comienza con un nivel de Corrupción de +1 (ver abajo) al final de la primera Fase de Aventura.

Reglas especiales

1) **La Corrupción se propaga:** después de cada ronda, la corrupción se va expandiendo. Cada loseta con una ficha de  crea 1  por cada salida no corrompida, independientemente de si una loseta de Bosque está o no conectada a ella. Primero, coloca las fichas creadas en las losetas de Bosque adyacentes conectadas que aún no tengan una . Luego, si una salida se dirige a un espacio vacío que no tenga una loseta de Bosque, coloca 1 ficha de  en el espacio donde la salida conecta con la siguiente loseta (seguido de una Fase de Exploración o una Exploración de Alto Riesgo).

- Cada loseta de Bosque solo puede tener 1 ficha de .

- Cuando la Corrupción se expande a una loseta con 1 ficha de , la ficha de  se descarta.

- Cuando la Corrupción se expande a una loseta con 1 , el Jefe es revelado inmediatamente y se activa el contador de Amenaza del Jefe.

2) Activa un tótem de Purificación: para ello debes invocar un dado de Poder mientras te encuentres en una loseta de Bosque que contenga el tótem correspondiente (representado por una Runa del mismo color). Coloca el dado sobre el tótem. **Ojo:** después de esto, ¡el dado de Poder dejará de estar disponible para el resto de la partida!

3) Invocación desesperada: un tótem de Purificación puede ser activado por un Héroe que invoque un dado de Poder de un color diferente al del tótem de dicha loseta. Si tienes al menos 1 , invoca un dado de Poder como de costumbre, colocando 2 dados de Héroe en tu tablero, y descarta todos tus  para poder elegir el color del dado de Poder a invocar.

4) Purificación: hay dos modos de retirar las fichas de  que haya en juego. Cuando se active un tótem o cuando se derrote un Jefe, puedes descartar 1  de una loseta de Bosque. Si lo haces, devuelve la ficha a la reserva.

No puedes Purificar la loseta de camino sin salida.

5) Fichas de Corrupción (): Cuando un Héroe se encuentra o se mueve a una loseta con una ficha de , comprueba la siguiente tabla para conocer el efecto en función del número total de losetas de Bosque corrompidas:

N. ° de losetas de Bosque corrompidas	Efecto sobre los Héroes en la loseta con 	Otros efectos en la loseta con 
1-3	Sin efecto	 = +1 
4-8	-1 de movimiento	 = +1  y 
9	-1  equipado O BIEN si no tuviera  equipado, el Héroe es derribado	Aparece 1 Jefe (+1 ) en la loseta
10+		Perdéis la partida

Derrota: todos los Héroes están derribados al mismo tiempo. Además, como en el modo clásico, la Aventura habrá fracasado si el nivel de Amenaza de un Jefe alcanza el valor máximo. También perdéis si la Corrupción ya no se puede expandir más, es decir, la reserva de  está vacía.

Victoria: cuando se hayan cumplido las siguientes condiciones simultáneamente:

- Los 4 dados de Poder se colocan en sus respectivos tótems.
- No hay cartas de Jefe reveladas.

Cuando hayáis completado este capítulo, habréis finalizado la campaña. ¡Enhorabuena! Leed el siguiente pasaje para saber cómo ha terminado vuestra Aventura.

No leas este pasaje hasta que no hayáis completado con éxito el capítulo 5.

Tras activar el último tótem, sentís una poderosa explosión, seguida de un silencio sepulcral que cae sobre el bosque. Os miráis, y luego oís el canto de un pájaro en lo alto de un árbol. Otros pájaros apenas tardan en hacerle compañía y siguen su melodía, hasta que el bosque entero parece renacer.

Unos minutos más tarde, mientras descansáis, felices pero a la vez atónitos, veis el cristal brillar de manera fulgurante. El anciano aparece delante de vosotros, de la nada.

«Muchas gracias, mis leales Héroes. No puedo expresar cuán agradecido estoy. Habéis salvado este bosque, pero me temo que hay malas noticias provenientes de otro bosque cercano. Creo que vuestra experiencia podría ser de gran ayuda. Cuando hayáis descansado, por favor visitad los pantanos y ayudad a nuestros amigos. ¡Que el árbol de la vida os proteja!»

Créditos de la edición original



Autor y desarrollo del proyecto: Geoffrey Wood

Ilustraciones: Jiahui Eva Gao

Diseño gráfico: From the Woods Studio

Gracias a quienes me habéis ayudado a repasar las reglas, testear el juego y aportado críticas constructivas. Raph R, Eugénie B, June W, Matthis G, Sunday, Tien, Lara A, Romain L, Rodolphe C, Tom V, Briec F, Maxime M, Charles B, Chris y Laura, Alexis B, Théo R, Laura y Olivier.

Gracias a Michael y al resto del equipo de Meeple on Board Vanguard por vuestro fantástico trabajo, y gracias a las editoriales por publicar este juego en otros idiomas. Por último, gracias a los más de 3000 mecenas de la campaña de Kickstarter. ¡Este proyecto no hubiera sido posible sin vuestra participación!

Créditos de la edición en español



Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Meeple Foundry

Revisión: Sergio Pérez y Jesús R. Mejías.

Maquetación y adaptación gráfica: Meeple Foundry

© 2023 TRANJIS GAMES S.L.
(B-87478038), Calle Clavo 14, 28522
Rivas Vaciamadrid, Madrid, España.
Todos los derechos reservados.

tranjisgames.com

    @tranjisgames

¡No lo olvidéis!



Cada Héroe tiene 1 dado de Combate sin coste (🎲) por cada Combate.

El Héroe activo siempre comienza combatiendo contra el Monstruo con el valor de defensa más bajo (👊).

Los Héroes no activos que estén en la misma loseta que la persona activa lanzan sus dados de Combate para apoyarla.

Los Héroes no activos que estén en la misma loseta que el Héroe activo solo pueden recibir 1 daño cada uno.

Las bonificaciones de los Monstruos pueden distribuirse entre los Héroes que hayan participado en el Combate de dicha loseta.



Los Héroes no pueden retirarse de los Combates contra Jefes.

El nivel de Amenaza puede incrementar de tres maneras:

- Después del turno de cada Héroe mientras el Jefe siga con vida.
- Después de cada ronda mientras el Jefe siga con vida.
- Algunos efectos que puedan incrementar el nivel de Amenaza del Jefe.

En cuanto el cubo azul del contador de Amenaza alcance el último espacio disponible, ¡habréis perdido la partida!