SUELO DEL BOSQUE**,** el modo solo de *DEVORAR*

SUELO DEL BOSQUE es el modo solo del popular juego de cartas familiar ***DEVORAR*** de Brainstorm Games.
2022 Brainstorm Games. Todos los derechos reservados.

Un juego de cartas de ritmo rápido (5-10 minutos) para 1 jugador. Además, es un juego divertido para jugar en cooperación con un niño.

OBJETIVO DE JUEGO (versión estándar)
Captura las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón antes de que León de Montaña complete un ciclo por el Suelo del Bosque.

INTRODUCCIÓN
Eres un Zorro Rojo. Debes encontrar y capturar 3 crías de Conejo de Cola de Algodón para llevarlas a tu guarida y alimentar a tu familia. Esto debería ser fácil ya que hay una conejera muy grande en tu territorio. Sin embargo, el Suelo del Bosque está plagado de criaturas peligrosas que te pondrán trabas y de insectos útiles que te ayudarán en tu búsqueda, pero ten cuidado con el León de Montaña; igual que tú estás cazando conejos, ¡León de Montaña te está cazando a ti!

Inspirado en el clásico juego de cartas Memoria, este juego te invita a explorar el Suelo del Bosque en busca de crías de Conejo de Cola de Algodón, mientras asumes el papel del Zorro Rojo. Los Zorros Rojos son excelentes cazadores, pero los habitantes del Suelo del Bosque harán todo lo que esté en su mano para hacerte la vida lo más difícil posible. ¿Te picará una Avispa? ¿Encontrarás un conejo, sólo para que se escape de tus garras? ¿Te detendrá el Oso Negro en tu camino? ¿O es que León de Montaña te tendrá para cenar?

Asegúrate de encontrar tu cena antes de que León de Montaña haya investigado todo el Suelo del Bosque y sepa exactamente dónde estás escondido.

CONTENIDO DEL JUEGO: Baraja de 45 cartas
Baraja auxiliar de 27 cartas (FF en la esquina inferior derecha)
1 carta de referencia plegada en acordeón
1 figura de Zorro Rojo
1 figura de León de Montaña
1 ficha Sol-Luna
1 ficha de Zorra / León de Montaña
4 fichas de Cachorro/Rata
1 dado de Evasión de madera de seis caras
1 bolsa con cordón

SUELO DEL BOSQUE: **CONFIGURACIÓN**

1. Retira las 3 cartas de Cría de Conejo de Cola de Algodón y déjalas a un lado. Baraja las otras 42 cartas. Las tarjetas SUELO DEL BOSQUE no llevan el logo *DEVORAR* en el reverso.
2. Reparte 21 cartas del mazo recién barajado encima de las 3 cartas de Conejo de Cola de Algodón para un total de 24 cartas. Luego baraja este mazo recién formado.
3. Coloca las cartas restantes de la baraja de robos a tu alcance y crea el Suelo del Bosque colocando tus cartas recién barajadas boca abajo en la configuración de una cuadrícula de 6 x 4, como se muestra en la imagen.
4. Pon la figura de León de Montaña en la parte exterior del Suelo del Bosque, en el espacio de la esquina superior izquierda del Suelo del Bosque.
5. Coloca la figura del Zorro Rojo en la esquina opuesta, justo encima de la carta de la esquina inferior derecha. ¡Ya estás listo para empezar!

SUELO DEL BOSQUE: **Juego**

1. MOVER A ZORRO ROJO. Para mover a Zorro Rojo, tienes dos opciones:
   OPCIÓN 1: Mueve la figura de Zorro Rojo dos cartas. Este movimiento puede ser en cualquier combinación de vertical u horizontal. El Zorro Rojo debe mover dos cartas, no puede moverse en diagonal y no puede volver a propósito y terminar su movimiento en la misma carta en la que empezó (a menos que una habilidad de carta indique lo contrario).
   OPCIÓN 2: Puedes optar por mover sólo una carta en tu turno. Si eliges esta opción, no revelas la carta sobre la que caes.
2. **Si la carta sobre la que caes está boca abajo, revélala poniéndola boca arriba y resuelve la acción o acciones** indicadas por sus símbolos.
3. **Voltea la carta y cualquier otra carta que hayas revelado este turno**, a menos que tengan el símbolo "NO VOLTEAR".
4. Mueve León de Montaña un espacio en el sentido de las agujas del reloj.

GANAR EL PARTIDO

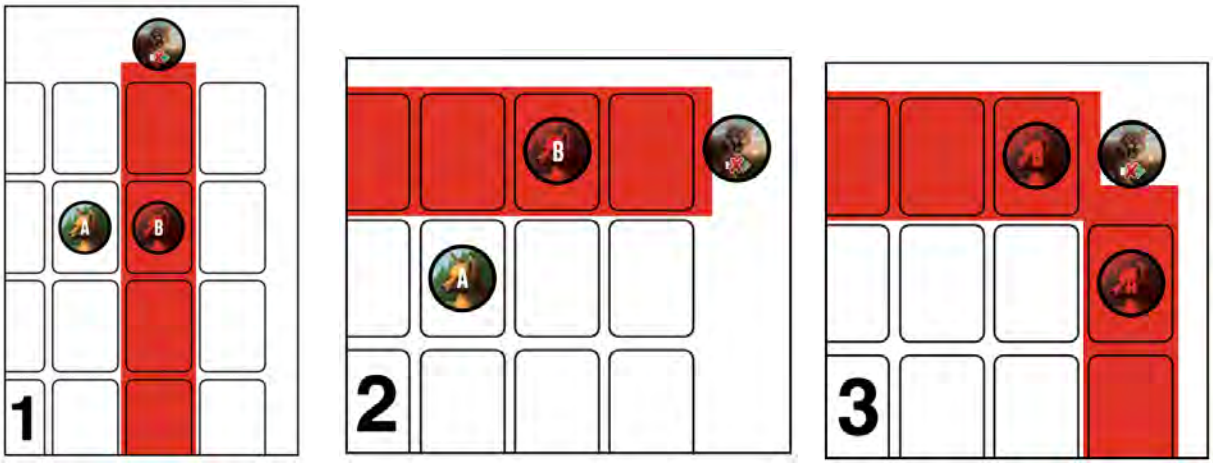
Ganas en cuanto hayas atrapado a las 3 crías de Conejo de Cola de Algodón en el Suelo del Bosque.

PERDER EL PARTIDO

Pierdes el juego inmediatamente:

1) al final de tu turno, si Zorro Rojo está en la misma fila o columna que León de Montaña (antes O después de que León de Montaña se mueva). Te huele y te tiene para cenar. Puedes moverte por las filas/columnas que ocupa León de Montaña. Sin embargo, si permaneces en la misma fila/columna que León de Montaña después de resolver cualquier habilidad de carta, la partida termina. Ver diagrama.
2) si León de Montaña completa un ciclo alrededor del Suelo del Bosque y ocupa el mismo espacio que ocupaba al principio de la partida.
3) en el caso extremadamente raro de que Zorro Rojo quede atrapado en una carta y no pueda moverse legalmente a otra carta.

Estos tres ejemplos explican cómo puede pillarte León de Montaña:
1) Red Fox A es seguro. Red Fox B no es seguro.
2) Red Fox A es seguro. Red Fox B no es seguro.
3) Cuando León de Montaña está en la esquina, ve la columna Y la fila simultáneamente.
Red Fox A y B no son seguros.



CONSEJOS ÚTILES:

1. León de Montaña sólo se mueve por los espacios exteriores del Suelo del Bosque. El Zorro Rojo sólo se mueve sobre y a través de cartas.

2. Los símbolos que hacen referencia a "cartas adyacentes" se refieren a cartas adyacentes vertical u horizontalmente, nunca en diagonal.

3. Cualquier carta con el símbolo "NO INTERCAMBIAR" no se puede intercambiar cuando alguna habilidad hace referencia a intercambiar cartas.

4. Cualquier habilidad de carta ⚡ INMEDIATA hace efecto antes de que León de Montaña te devore. Entonces, Zorro Rojo puede terminar su movimiento en una fila en la que esté León de Montaña, pero, mientras Zorro Rojo no termine su turno en esa carta (es decir, "Perseguir", "¡Caramba!", etc.), no te devora y, por tanto, no pierdes la partida.

TRAMA

Narrativa de Kelly Lanigan

¡Bienvenido! Me llamo Madre Naturaleza. Yo seré tu guía en este viaje. Juntos seguiremos la vida de uno de los animales más listos y rápidos de los bosques de los antiguos Montes Apalaches: el Zorro Rojo. Tu meta es ayudar al Zorro Rojo y a su familia a sobrevivir un año entero. Pero, ¡cuidado! Muchos peligros acechan en el Suelo del Bosque, así que cada momento será una lucha. Mientras avance el año, será más difícil sobrevivir. Pero no te desanimes. Tengo fe en que triunfarás.

Para disfrutar al máximo de la experiencia de caminar con las patas del Zorro Rojo, recomiendo completar cada escenario de la historia en orden.

Los elementos adicionales, como las fichas y la baraja auxiliar, contenidos en tu caja de juego DEVORAR se utilizarán en los escenarios del trama. ¿Podrás sobrevivir TODO el año?

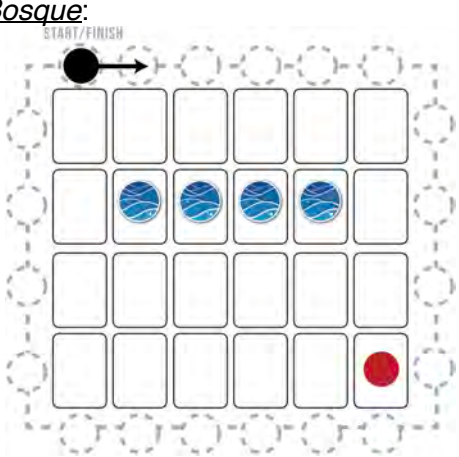
NOTA: Necesitarás tener a mano la baraja auxiliar *SUELO DEL BOSQUE* (FF) y la carta de referencia *SUELO DEL BOSQUE* para estos escenarios.

1.1 LLUVIAS DE PRIMAVERA

Nivel de dificultad: Fácil a Moderado

Nuestra historia comienza a principios de la primavera, justo cuando empiezan a caer las lluvias y a crecer las gramas. El río cerca de la guarida de Zorro Rojo corre rápido con la lluvia de primavera. Zorro Rojo se despierta en su guarida y descubre que su pareja Zorra tiene el estómago lleno de niños. Debe descansar y prepararse para dar a luz. Tras acariciar a su pareja y mordisquearle las orejas, el Zorro Rojo sale a cazar para alimentarla. Pero el Zorro Rojo no es el único depredador en busca de comida. Cuidado con León de Montaña, que también está de caza.

Objetivo: Atrapa 2 Crías de Conejo de Cola de Algodón antes de que León de Montaña dé una vuelta por el Suelo del Bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: Al crear el Suelo del Bosque, coloca 4 cartas de Agua (del mazo Auxiliar) boca arriba en el centro de la segunda fila para crear el río.
Estas cartas tienen el símbolo **Agua:** Cuando Zorro Rojo cae sobre una carta con este símbolo, Zorro Rojo termina su movimiento inmediatamente. Además, NO INTERCAMBIES.
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; eliminar Avispa, Huracán y ambos Mosquitos.
Fichas & Figuras: Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: #1 Conejo de Cola de Algodón, #2 Conejo de Cola de Algodón, y 4 cartas de Agua.
Configuración de Suelo del Bosque:



1.2 RÍO INUNDADO

Nivel de dificultad: De moderado a difícil

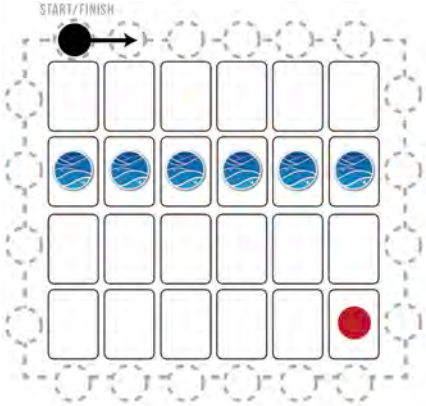
Las lluvias de primavera son intensas este año. El río se ha hinchado. Si no para, podría inundarse pronto. Zorro Rojo se acurruca contra su pareja, sin ganas de aventurarse. La crecida del río dificultará la caza. Pero, mientras Zorra da vueltas en la cama y su estómago crece día a día, Zorro Rojo debe cuidar de su pareja y de sus futuros cachorros. Abandona la seguridad de su madriguera y se adentra en la lluvia en busca de conejos.

Objetivo: Captura las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón antes de que León de Montaña complete un ciclo por el Suelo del Bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: ¡El río ha vuelto y ha crecido! Al crear el Suelo del Bosque, coloca 6 cartas de Agua (del mazo Auxiliar) boca arriba en el centro de la segunda fila para crear el río ahora inundado.
Estas cartas tienen el símbolo **Agua:** Cuando Zorro Rojo cae sobre una carta con este símbolo, Zorro Rojo termina su movimiento inmediatamente. Y tiene .

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; eliminar Avispa, Huracán y ambos Mosquitos.
Fichas: Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: Las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón, Bagre Cabeza de Toro, 6 cartas de Agua y Tormenta Eléctrica (de la baraja auxiliar ESTAFADO).

Cuando Zorro Rojo cae sobre una carta con este símbolo, Zorro Rojo termina su movimiento inmediatamente. Y tiene .

Configuración de Suelo del Bosque:

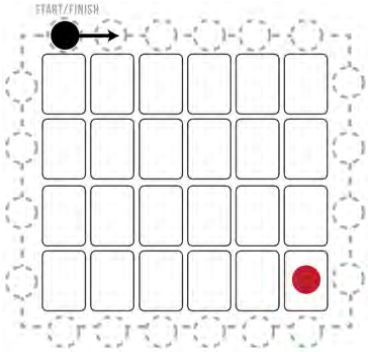


2a DÍA DE MUDANZA

Nivel de dificultad: Fácil a Moderado

La lluvia incesante no ha parado desde hace días. El río ya no puede contener toda el agua. El bosque se inunda, incluida la guarida del Zorro Rojo. Zorro Rojo gruñe ante la capa de agua en el fondo de su guarida. Zorra no puede dar a luz aquí. Si las aguas siguen subiendo, todos corren el riesgo de ahogarse. La seguridad de su pareja y sus cachorros es lo más importante. Ayuda al Zorro Rojo a encontrar comida y una nueva guarida.

Objetivo: Primero revela una carta de Vegetación, luego atrapa las dos Crías de Conejo de Cola de Algodón antes de que León de Montaña complete un ciclo por el Suelo del Bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Cartas de Inicio Necesarias: Ambas cartas de Vegetación y #1 Cría de Conejo de Cola de Algodón y #2 Cría de Conejo de Cola de Algodón.
Reto: Debes 1) encontrar una nueva guarida y 2) atrapar a los dos conejitos. Destapa primero una carta de Vegetación. Coloca la ficha de Guarida del Zorro sobre esta carta de Vegetación; ésta se convierte en tu nueva Guarida del Zorro. Ahora atrapa los dos conejitos. Si destapas una carta de conejo antes de encontrar tu nueva Guarida del Zorro, no podrás atraparlo todavía. Déjala boca arriba pero no tires para su habilidad Encuentro con Conejos.
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; eliminar Avispa, Huracán y #0 Cría de Conejo de Cola de Algodón.
Fichas & Figuras: Zorro Rojo, León de Montaña y Guarida del Zorro
Cartas de Inicio Necesarias: Ambas cartas de Vegetación, #1 Cría de Conejo de Cola de Algodón, y #2 Cría de Conejo de Cola de Algodón.
Configuración de Suelo del Bosque:



2b DÍA DE LA MUDANZA: HAMBRE

Nivel de dificultad: Moderado a Alto

Igual que 2a Día de Mudanza excepto que el Zorro Rojo debe capturar los 3 conejos y, después de hacerlo, debe volver a su nueva Guarida del Zorro. Ganas inmediatamente cuando el Zorro Rojo cae en la Guarida del Zorro, hasta si León de Montaña está en la misma fila o columna. Carta necesaria adicional : #0 Cría de Conejo de Cola de Algodón.

3 SOPA DE SAPO

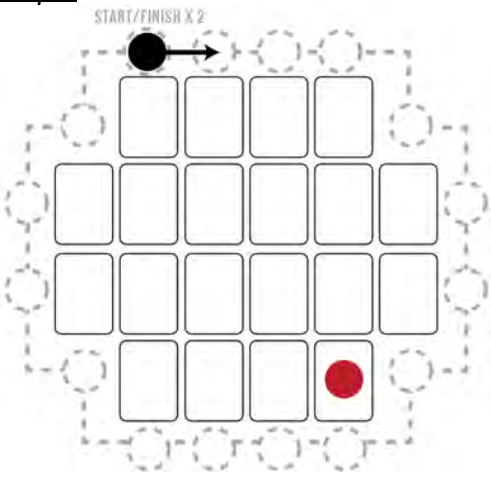
Nivel de dificultad: Moderado

Por fin han parado las lluvias de principios de primavera. El suelo del bosque está vivo con los sonidos de la nueva vida, ¡incluido el pequeño quejido de las crías de Zorro Rojo! Zorra ha dado a luz a una camada de cachorros saludables . Crecen rápido y empiezan a comer alimentos sólidos a las cuatro semanas. Tras una caza, en la que trajo a casa conejos frescos, Zorro Rojo se confunde de que sus cachorros no se los coman. A pesar de empujar a los conejos más cerca de los cachorros, no tienen ningún interés en comer conejos. Decidido a que sus hijos coman bien, el Zorro Rojo vuelve a salir a cazar. Tal vez sus cachorros están hambrientos de un animal diferente... Trata de buscar Sapos de Caña.

Objetivo: Primero busca con diligencia para revelar ambas cartas de Vegetación. Luego atrapa al Sapo de Caña antes de que el León de Montaña complete un ciclo por el Suelo del Bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: Los sapos son difíciles de encontrar por su habilidad de camuflarse. El Zorro Rojo debe buscar con cuidado y acercarse sigilosamente al Sapo de Caña. Revela primero las dos cartas de Vegetación, luego busca y atrapa el Sapo de Caña. Si no el Sapo de Caña notará tu presencia y escapará fácilmente de tus garras. Si encuentras el Sapo de Caña antes de revelar las dos cartas de Vegetación, dale la vuelta e ignora en el Sapo de Caña; no permanece boca arriba hasta que hayas revelado las cartas de Vegetación. Una vez que hayas revelado ambas cartas de Vegetación, puedes cazar el Sapo de Caña. Sapo de Caña ahora tiene la habilidad Anfibio:

Símbolo de Anfibio: Igual que ENCUENTRO CON CONEJOS 2, pero sustituye todos los casos de conejo por Sapo de Caña y todos los símbolos por símbolos . Además, esta carta no permanece boca arriba después de escaparse del Zorro Rojo.

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; eliminar Avispa, Huracán, y los 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón.
Fichas: Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: Sapo de Caña y ambas cartas de Vegetación
Configuración de Suelo del Bosque:



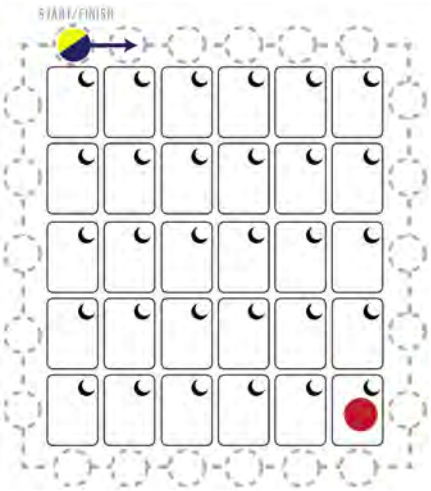
4.1 TRAVESURAS NOCTURNAS DE LA SALAMANDRA, NOCHE Nº 1

Nivel de dificultad: Fácil

¡Ah, parece que los anfibios resolvieron el problema! Los cachorros les han cogido gusto. Pero crecen rápido y necesitan comer día y noche. Urgido por los aullidos hambrientos de sus cachorros, el Zorro Rojo sale a cazar de noche. Parece que, sea de la especie que sea, ser padre es un trabajo duro. Es hora de cazar Salamandras Moteadas nocturnas.

Objetivo: Atrapar una Salamandra Moteada antes de que salga el sol (la ficha Sol/Luna complete un ciclo alrededor del Suelo del Bosque).
Reto: ¡Grandes noticias, León de Montaña no está por aquí esta noche! Utiliza la ficha Sol/Luna para este escenario. La ficha Sol/Luna sigue las mismas reglas de movimiento que León de Montaña, sin embargo no pierdes si estás en la misma fila o columna (es decir, el Sol/Luna no puede atraparte). Como es de noche y por lo tanto está oscuro, no puedes dejar ninguna carta boca arriba en este juego; ignora todas las de todas las cartas. Además, ignora todas las habilidades de carta menos , , , y . Al igual que el Sapo de Caña, la Salamandra Moteada posee el:

Símbolo de Anfibio: Igual que ENCUENTRO CON CONEJOS 2 pero sustituye todos los casos de conejo por Salamandra Moteada y todos los símbolos de por símbolos de . Además, esta carta no permanece boca arriba después de escaparse del Zorro Rojo.
NOTA: Las cartas que afectan a León de Montaña no tienen efecto en este juego.
Baraja: Tendrás que crear una baraja única para este escenario compuesto por cartas de las barajas Suelo del Bosque y Auxiliar. Toma las 31 cartas que tienen y barájalas. Luego crea un Suelo del Bosque de 5 filas x 6 columnas. Coloca la carta extra a un lado del Suelo del Bosque; se convierte en tu baraja de robo de una carta.
Fichas & Figuras: Zorro Rojo y Sol/Luna
Cartas de Inicio Necesarias: Todas las cartas con
Configuración de Suelo del Bosque:



4.2 TRAVESURAS NOCTURNAS DE LA SALAMANDRA, NOCHE Nº 2

Nivel de dificultad: Fácil a Moderado

Una Salamandra Moteada no era suficiente. Los cachorros devoraron inmediatamente al anfibio, aullando por más. Zorra también gruñe de hambre, los zorritos no le dejaron nada de comida. Como Zorra no está dispuesta a dejar solos a sus cachorros, Zorro Rojo se apura a salir de la madriguera para buscar más salamandras.

Objetivo: Capturar una Salamandra Moteada en dos noches seguidas.
Reto: Para este escenario, tendrás que ganar el escenario 4.1 dos veces seguidas.

4.3 TRAVESURAS NOCTURNAS DE LA SALAMANDRA, NOCHE Nº 3

Nivel de dificultad: Moderado

Los cachorros todavía tienen hambre. Quizás sea necesaria una nueva estrategia. Se sabe que el Zorro Rojo comete lo que se llama "exceso de matanza": matar más animales de lo necesario para sobrevivir. Si la suerte acompaña al Zorro Rojo, puede cazar varios anfibios a la vez y almacenar el resto para más tarde. Con una familia satisfecha, ¡Zorro Rojo podrá disfrutar por una vez de un poco de tranquilidad en su guarida!

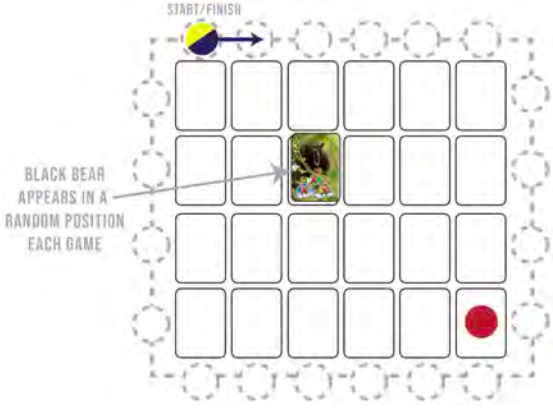
Objetivo: Captura tres anfibios cualesquiera antes de que salga el sol (la ficha Sol/Luna complete un ciclo alrededor del Suelo del Bosque).
Reto: Coloca la ficha de la Guarida del Zorro en tu carta de inicio (en la esquina inferior derecha del Suelo del Bosque). Ahora debes atrapar tres anfibios y volver a tu Guarida del Zorro antes de que salga el sol. En lugar de su normal, las Ranas Toro tienen este juego. Después de que Zorro Rojo atrape su segundo anfibio no habrá cartas de la baraja para reemplazarlo. Son huecos.
HUECOS: El zorro rojo no puede moverse por encima o a través de los huecos. Si un anfibio logra esquivar al Zorro Rojo, puede colocarse en un hueco, si es necesario.
NOCHE: Como es de noche y por lo tanto está oscuro, no puedes dejar ninguna carta boca arriba en este juego; ignora todas las de todas las cartas. Además, ignora todas las habilidades de carta menos , , , y .
Fichas & Figuras: Zorro Rojo, Sol/Luna y Guarida del Zorro

5a CAZA DEL OSO

Nivel de dificultad: Fácil a Moderado

La primavera está a punto de terminar. Las mañanas frescas y húmedas se van calentando poco a poco. Cada día parece que los cachorros son más grandes. Su apetito es infinito. Los cachorros tienen tanto hambre que por fin empiezan a cogerle el gusto a los conejos. Zorro Rojo tiene que cazar más que nunca, sólo para alimentarlos. Al alejarse de su guarida, el Zorro Rojo busca comida. Sin embargo, el Zorro Rojo debe tener cuidado, porque ahora se adentra en los confines de su territorio, donde recientemente se ha visto al Oso Negro.

Objetivo: Atrapar 2 conejos antes de que se ponga el sol.
Reto: Baraja los 3 conejos con el Oso Negro y las 21 cartas del resto de la baraja. Cuando coloques el Oso Negro, colócalo encima de la carta anterior que hayas puesto; esto asegura que la posición del Oso Negro será aleatoria en el Suelo del Bosque cada partida. Oso Negro permanecerá en la cima del Suelo del Bosque durante el resto de la partida. En cada turno, mueve el Oso Negro una carta adyacente más cerca de ti (horizontal o verticalmente, tú decides), ¡ya que te está cazando a TI! Las habilidades de Oso Negro permanecen activas esta partida, pero Oso Negro ignora todas las habilidades de las cartas del Suelo del Bosque y cancela temporalmente las habilidades de las cartas sobre las que se encuentra. Si terminas el movimiento adyacente a Oso Negro, pierdes, ¡porque Oso Negro se mueve a tu carta y te come! También pierdes si la ficha Sol/Luna completa un ciclo alrededor del Suelo del Bosque.
NOTA: Oso Negro no puede empezar en tu carta inicial. Si esto ocurre, mueve Oso Negro a cualquier carta adyacente a tu carta inicial. El Oso Negro sólo se mueve encima de las cartas, igual que el Zorro Rojo.
NOTA: Las cartas que se dirigen específicamente a León de la Montaña no tienen efecto sobre la ficha Sol/Luna.
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; quita la carta Huracán
Fichas & Figuras: Sol/Luna y Zorro Rojo
Cartas de Inicio Necesarias: Las 3 cartas de Crías de Conejo de Cola de Algodón y Oso Negro
Configuración de Suelo del Bosque:



5b CAZA DEL OSO: HAMBRE

Nivel de dificultad: Moderado

Igual que 5a, pero debes atrapar los 3 conejos.

5c CAZA DEL OSO: PERSEGUIDO

Nivel de dificultad: Imposible

Igual que 5b, pero sustituye la ficha Sol/Luna por León de Montaña.

6 UNA NIEBLA SE DESLIZA POR EL SUELO DEL BOSQUE

Con los últimos días de primavera dando paso al calor seco del verano, una mañana temprano se forma niebla. Llega por las colinas y entre los árboles, denso y pesado. La niebla lo oscurece todo. Zorro Rojo entrecierra los ojos, tratando de encontrar conejos ocultos en la niebla. Intentando estar un paso por delante de esta niebla espesa, espera poder encontrar comida hoy.

Nivel de dificultad: Fácil a Moderado

Objetivo: Atrapar los 3 conejos antes de que se ponga el sol (es decir, antes de que el Sol/Luna complete un ciclo alrededor del Suelo del Bosque).

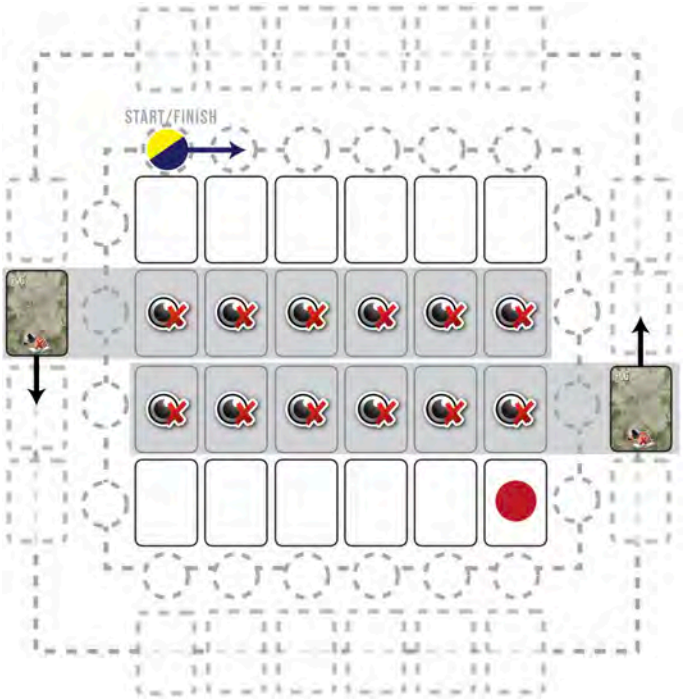
Reto: Baraja los 3 conejos con 21 cartas del resto de la baraja. Coloca las cartas de Niebla (de la baraja auxiliar) en la parte exterior del Suelo del Bosque según el siguiente diagrama. Al mover la ficha Sol/Luna al final de tu turno, también debes mover la carta Niebla un espacio en sentido contrario a las agujas del reloj. No puedes darle la vuelta a ninguna carta de la fila o columna con la que esté alineada la carta Niebla, pero sí puedes ocupar la carta.

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; quitar Huracán

Fichas & Figuras: Sol/Luna y Zorro Rojo

Cartas de Inicio Necesarias: Las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón y las dos Nieblas

Configuración de Suelo del Bosque:



¿Te preguntas por qué tienes una carta Tornado en tu baraja auxiliar y no tienes un escenario que la explique? Bueno, ¡deberías echar un vistazo a la competición del Escenario Mensual de Suelo del Bosque!

Cada mes se publicará un nuevo escenario de Suelo del Bosque en: www.devourcardgame/monthly-scenarios

---

EL VERANO

La familia del Zorro Rojo ha sobrevivido una temporada, pero las cosas sólo se pondrán más difíciles. El Zorro Rojo pondrá a prueba su temple en los retos que le deparará la próxima temporada.

7 EL DÍA MÁS LARGO DEL AÑO

Nivel de dificultad: Moderado

Por fin ha llegado el verano a los Montes Apalaches. Los días se hacen largos y el calor empieza a subir. De hecho, hoy es el solsticio de verano, el día más largo del año. Mientras Zorro Rojo acecha entre la maleza, huele el aire en busca de conejos. Sin embargo, no puede oler ninguno. Mientras busca, Zorro Rojo encuentra los restos vacíos de conejeras. ¿Ha cazado Zorro Rojo todos los conejos? ¿O han trasladado sus madrigueras a lugares más seguros? A la caza, Zorro Rojo busca comida y respuestas.

Objetivo: Pon boca abajo todas las cartas del Suelo del Bosque antes de que se ponga el sol.

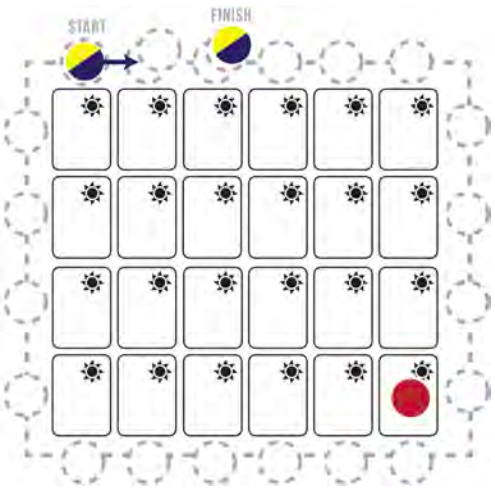
Reto: Todas las cartas se reparten boca arriba en el Suelo del Bosque. Busca por todo el Suelo del Bosque cayéndote en cada carta y volteándola boca abajo antes de que el sol complete $1^{1/10}$ ciclos alrededor del Suelo del Bosque (mira el diagrama para ver el inicio y el final del Sol/Luna). Una vez que caes sobre una carta y la pones boca abajo, permanece boca abajo durante el resto de la partida. Ignora todas las habilidades de las cartas menos . Cualquiera de las habilidades de carta que están activas en esta partida sólo se activan una vez, cuando caes sobre ella por primera vez (porque entonces se le dará la vuelta). Además, la OPCIÓN 2 de movimiento no está disponible para el Zorro Rojo en esta partida. El Zorro Rojo sólo puede moverse dos espacios durante esta partida a menos que una habilidad de carta (por ejemplo, o) le permita hacerlo. **Debes planificar cuidadosamente todos y cada uno de tus movimientos para lograr tu objetivo.**

Baraja: Tendrás que crear una baraja única para este escenario. Usa las 24 cartas con el ☼ para este escenario. Baraja todas las cartas y repártelas boca arriba. Esta es la única vez que usarás la carta del Buitre Negro boca arriba. NOTA: El Águila Calva y el Halcón de Cola Roja deben tener ☼

Fichas & Figuras: Zorro Rojo y Sol/Luna

Cartas de Inicio Necesarias: Las 24 cartas con ☼

Configuración del Suelo del Bosque:



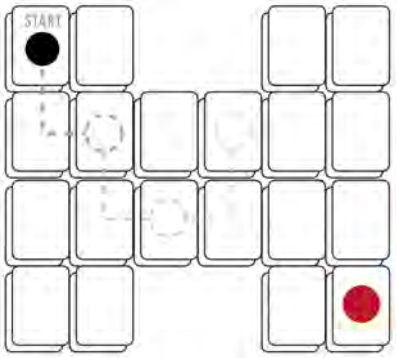
8a MÁS LEJOS PARA ENCONTRAR COMIDA

Nivel de dificultad: Fácil a Moderado

Tras una larga búsqueda, Zorro Rojo encontró el rastro de un conejo. Siguiendo su olfato, el Zorro Rojo viaja más allá de su territorio bien marcado. No es hasta que Zorro Rojo está lejos que capta el olor de más conejos. Los conejos deben haber huido del territorio de Zorro Rojo. A medida que el hambre empuja a Zorro Rojo hacia adelante, caza en este nuevo territorio de bosque denso lleno de olores de conejo, ¡y las marcas inconfundibles que anuncian a los animales de todas partes que éste es territorio de León de Montaña!

Objetivo nº 1: Elimina todas las cartas de Bosque Denso.
Objetivo nº 2: Capturar los 3 conejos.
Reto: Te has topado con la zona más densa del bosque. Reparte un Suelo del Bosque de 20 cartas según el diagrama siguiente. Luego reparte otros 20 encima de ellos. Estas cartas se conocerán como cartas de Bosque Denso. Tu meta es buscar primero el bosque denso descartando todas las cartas de Bosque Denso. Una vez completado este meta, debes capturar a los 3 conejos. Para descartar una carta de Bosque Denso, simplemente termina tu movimiento encima de la carta, luego toma la carta y ponla en una pila de descarte cerca de tu baraja de robo; no activas su habilidad ni le das la vuelta para revelarla. Debes eliminar las 20 cartas del Bosque Denso antes de comenzar la caza de los 3 conejos. Una vez eliminada una carta, la próxima vez que caigas en ese lugar, darás la vuelta a la carta que estaba cubierta anteriormente, la revelarás y activarás su habilidad, a menos que se trate de una Cría de Conejo de Cola de Algodón. Si le das la vuelta a un conejo antes de haber eliminado todas las cartas de Bosque Denso, simplemente vuelve a darle la vuelta hasta que hayas eliminado todas las cartas de Bosque Denso, y luego vuelve a intentar atraparlo.
También tendrás que enfrentarte a León de Montaña, ya que este ES su territorio. Para esta partida, León de Montaña se moverá por encima de las cartas, igual que Zorro Rojo, y seguirá todas las instrucciones de movimiento según el diagrama siguiente. León de Montaña también tiene
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; quita Huracán y Buitre Negro.
Fichas & Figuras: Zorro Rojo y León de Montaña (usa el lado con)
Cartas de Inicio Necesarias: Para ser incluidas con las cartas que serán repartidas como las

primeras 20 cartas en la parte inferior del Suelo del Bosque: los 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón y el Oso Negro.
Configuración de Suelo del Bosque:

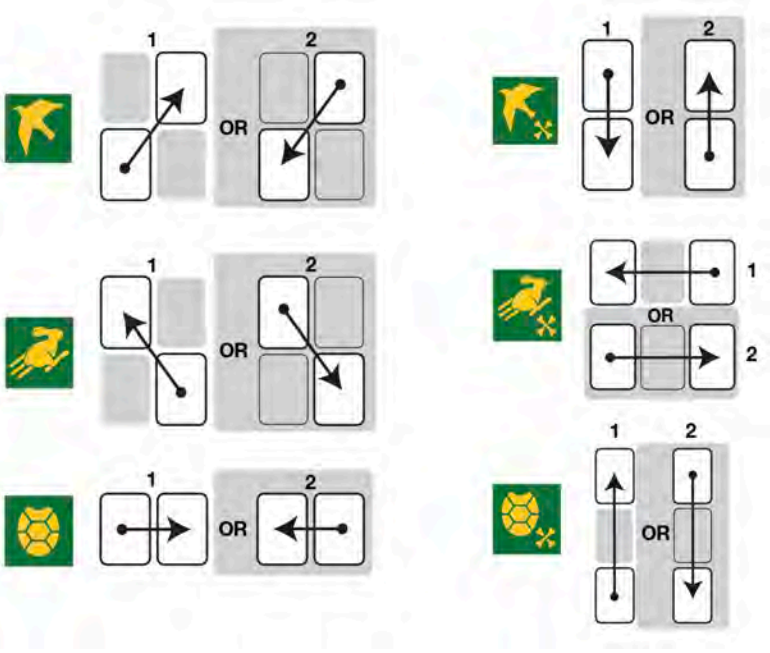


Instrucciones y tabla de movimientos de León de Montaña:
Para este escenario, el movimiento de León de Montaña es muy diferente de lo normal. Cada turno, después de mover Zorro Rojo, tira el dado de Evasión y mueve León de Montaña según la tabla de abajo. Tenlo en cuenta:

- Si no puede mover León de Montaña según su primera opción, pues usa la segunda opción.
- León de Montaña ignora todas las habilidades de carta y puede moverse por encima de cualquier carta del Suelo del Bosque.
- Si León de Montaña no puede moverse toda su distancia en la opción nº 1, entonces muévelo según la opción nº 2. Si no se puede mover según la opción nº 2, entonces muévelo lo más lejos posible según la opción nº 1.
- En los raros casos en que León de Montaña no pueda moverse y decida no hacerlo, déjalo donde está.
- León de Montaña tiene la habilidad .
- Ignora estas habilidades: de Carroña, de Coyote y Venado de Cola Blanca

GANAR: Ganas si capturas los 3 conejos.
PERDER: No pierdes si estás en la misma fila o columna que León de Montaña.
Sin embargo, SÍ pierdes si León de Montaña cae en la misma carta que tú (ya sea durante su movimiento o al final del mismo) o si estás acorralado y no puedes moverte en tu siguiente turno.

	Opción nº 1	Opción nº 2		Opción nº 1	Opción nº 2



8b MÁS LEJOS PARA ENCONTRAR COMIDA: DEPREDADOR PERCEPTIVO

Nivel de dificultad: Moderado a Alto

Igual que 8a Bosque Denso, la única diferencia es que no puedes elegir la opción n°1 o la opción n°2 para el movimiento de León de Montaña. ¡León de Montaña se mueve en la dirección que le resulte estratégicamente más ventajosa para atraparte a TI! Entonces, León de Montaña elegirá siempre la opción que más se te acerque. En caso de empate, tú decides hacia dónde se mueve León de Montaña.

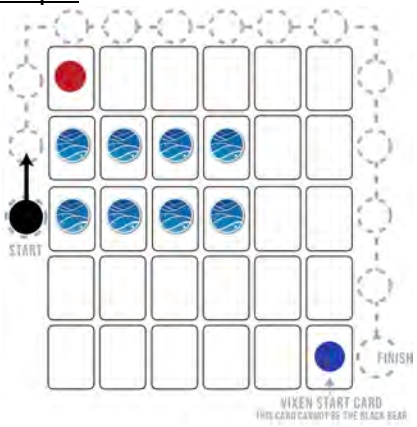
9.1a LAGO PERDIDO

Nivel de dificultad: Fácil

El Zorro Rojo debe viajar cada vez más lejos para alimentarse. Siguiendo el seductor aroma del conejo, encuentra un lago en lo profundo de las montañas. El bosque queda en silencio mientras las nubes se acercan tanto que casi cubren las copas de los árboles. Tras una larga búsqueda, ¡éxito! Ansioso por una comida satisfactoria, Zorro Rojo desciende a la madriguera recién descubierta, comiendo hasta saciarse. Al salir, demasiado hambriento, no se da cuenta de que el viento empieza a ulular. Comienza una fuerte lluvia. En la gloria de la satisfacción, Zorro Rojo no encuentra el camino de vuelta a casa. La tormenta ha volado olores y perturbado sus huellas. Tal es la trampa del Lago Perdido: una vez que los que se aventuran demasiado cerca de sus límites, ¡puede que no salgan nunca! Ayuda a Zorra, que se ha dado cuenta de que Zorro Rojo lleva demasiado tiempo desaparecido, a encontrarlo y traerlo a casa.

Objetivo: Navega con Zorra por Lago Perdido y recupera a Zorro Rojo. Luego mueve a Zorra y a Zorro Rojo juntos (a la misma vez) a tu carta de inicio (esquina inferior derecha del Suelo del Bosque) antes de que llegue León de Montaña.
Reto: ¡Grandes noticias! Zorro Rojo ha encontrado la nueva madriguera. Sin embargo, se topó con Lago Perdido en su camino de regreso a la guarida. El Lago Perdido es un lago misterioso que a veces "se traga" a los visitantes; éstos viajan en círculos alrededor del lago sin cesar, para nunca regresar a casa. Una vez que hayas aterrizado en la carta que ocupa Zorro Rojo, mueve a Zorra y a Zorro Rojo juntos durante el resto de tus turnos. Zorra debe planear sus movimientos para aterrizar exactamente en la ficha de Zorro Rojo. No sólo se ha perdido el Zorro Rojo, sino que ahora sabemos dónde ha estado León de Montaña: ¡en el Lago Perdido! Perderás si León de Montaña atrapa a Zorra. Antes de que Zorra encuentre a Zorro Rojo, éste puede estar en la misma fila/columna que León de Montaña, pero Zorra no. Zorra sigue las mismas reglas de movimiento que Zorro Rojo.
Al crear el Suelo del Bosque, coloca 8 cartas de Agua (de la baraja Auxiliar) boca arriba según el diagrama. Estas cartas tienen el símbolo **Agua:** Cuando Zorra cae sobre una carta con este símbolo, Zorra termina su movimiento inmediatamente. Y tiene .
NOTA: Si eliges la opción de movimiento nº 1, recuerda dar la vuelta a la carta que hay debajo de Zorro Rojo cuando aterrices sobre ella para recuperarlo.
NOTA: Zorra DEBE moverse en cada turno.
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; eliminar Coyote, Huracán, Zorro Rojo, Lince Rojo, ambos Venado de Cola Blanca y los 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón.
Fichas & Figuras: Zorra, Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: Carroña, Bagre, Oso Negro, ambas Ranas Toro, ambos Mosquitos y 8 cartas

Configuración de Suelo del Bosque:

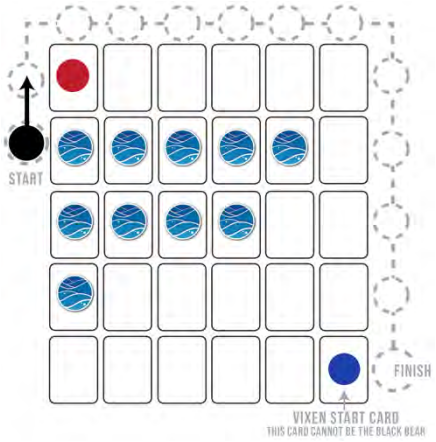


9.1b LAGO PERDIDO: ¡INUNDADO!

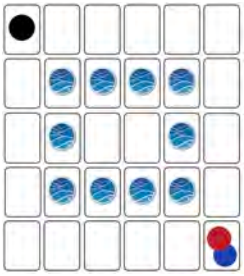
Nivel de dificultad: Moderado

Igual que 9.1a excepto:

1) Utiliza las 10 cartas de Agua y añádelas al Suelo del Bosque según el diagrama siguiente.
2) Elimina estas cartas adicionales de la baraja de Suelo del Bosque: las dos cartas de Vegetación, Ardilla Oriental, Ratón de Patas Blancas, Ardilla Gris y Buitre Negro.
3) León de Montaña comienza la partida un paso más cerca de su objetivo, según el diagrama siguiente.



¿Pensabas que Lago Perdido era demasiado fácil? Chequéate el resto de la saga de Lago Perdido en: www.abrainstormgame.com/Lost_Lake_Saga
Brainstorm Games subirá contenidos y escenarios adicionales para SUELO DEL BOSQUE cada mes. ¡Vuelve a menudo!
Aquí tienes un adelanto del reto de Lago Perdido Parte 2:



10a LÉON EN ESPERA

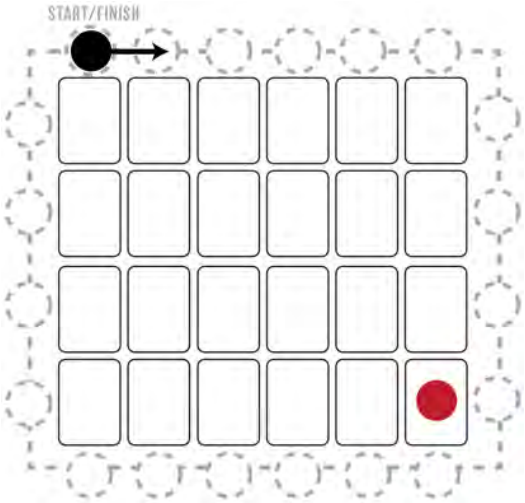
Nivel de dificultad: Moderado

Tanto Zorro Rojo como Zorra han regresado sanos y salvos a su territorio, gracias a tu ayuda. Al acercarse a su guarida, ambos oyen el aullido explosivo de sus cachorros, pidiendo comida. Por suerte, en ausencia de Zorro Rojo, los conejos están empezando a volver a su territorio. Pero también volvió León de Montaña, ansioso por cachar a Zorro Rojo. León de Montaña parece tener mucha energía, ¡así que Zorro Rojo debe tener mucho cuidado al cazar hoy!

Objetivo: Atrapar 3 conejos antes de que León de Montaña complete un ciclo alrededor del Suelo del Bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: León de Montaña se mueve inmediatamente un espacio adicional cada vez que atrapa un conejo. León de Montaña aún debe detenerse si se mueve a una fila o columna ocupada por Coyote y se moverá un espacio en lugar de perder un turno debido a la habilidad de Coyote después de atrapar un conejo. Si León de Montaña pasa por una fila que ocupa Zorro Rojo, Zorro Rojo pierde.

Sólo para este escenario: **ENCUENTRO CON CONEJOS** -Puedes tirar el dado de evasión el número de veces indicado para intentar capturar un conejo. (Normalmente, debes tirar para la habilidad Encuentro con Conejos).

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque
Fichas & Figuras: Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: Las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón, Oso Negro, Buitre Negro, Coyote, Huracán, Mapache, Zorro Rojo y los dos Venado de cola blanca.
Configuración de Suelo del Bosque:



10b LEÓN EN ESPERA: RÁPIDA RETIRADA DEL CONEJO

Nivel de dificultad: Moderado a Alto

Igual que 10a, excepto:

- NO se requiere la carta Coyote.
- Sustituye #0 Cría de Conejo de Cola de Algodón por #2 de la baraja AUX.

11a CRÍA FUERA DE CONTROL

Nivel de dificultad: Moderado

¿Te has preguntado alguna vez de dónde viene el dicho "criar como conejos"? Por ejemplo, el Conejo de Cola de Algodón, una de las comidas favoritas del Zorro Rojo. Estos conejos tienen entre tres y cuatro camadas al año, ¡y una camada puede tener hasta 12 conejos! Son muchos conejos.

Mientras surge nueva vida de la madriguera recién establecida en el territorio de Zorro Rojo, estos conejos han empezado a comerse todas las plantas de la zona. Zorro Rojo está dispuesto a ayudar a mantener bajo control la población de conejos, junto con los demás animales del Suelo del Bosque. ¡Pues claro que no quieren que todos esos conejos se coman toda la comida!

Objetivo: Atrapar los 5 conejos en dos días (antes de que la ficha Sol/Luna dé dos vueltas al Suelo del Bosque).

Reto: Para este juego, León de Montaña se moverá encima de las cartas, igual que Zorro Rojo, y seguirá todas las instrucciones de movimiento según el diagrama del escenario 8 Más lejos para encontrar comida. Añade las dos cartas de Cría de Conejo de Cola de Algodón de la baraja auxiliar a tu baraja de Suelo del Bosque. Baraja todas las cartas, crea un Suelo del Bosque de 5 filas x 8 columnas y reparte 5 cartas boca arriba junto al Suelo del Bosque (como en la imagen), dejando espacio para el camino de la ficha Sol/Luna. Las dos cartas que quedan se colocarán cerca del Suelo del Bosque como tu pila de robo.

En cualquier momento de la partida, cuando el Zorro Rojo cae sobre una carta y la revela, en vez de activar la habilidad de esa carta, puedes cambiarla inmediatamente por la carta boca arriba de tu fila actual y activar la habilidad de esa carta en su lugar. Coloca la carta intercambiada en una pila de descarte. Sólo puedes cambiar cartas reveladas y cartas que no tengan la habilidad .

León de Montaña comienza en el Suelo del Bosque en la carta Huracán o Buitre Negro, tu elección. Si ninguno de los dos está en el Suelo del Bosque, entonces León de Montaña comienza el juego donde tú quieras.

HUECOS: Para este escenario, los conejos no se sustituyen por una carta de la baraja como es normal. En su lugar, dejan un hueco en el Suelo del Bosque. Zorro Rojo no puede entrar ni salir de los huecos, pero León de Montaña sí. Si un conejo logra esquivar a Zorro Rojo, puede ser colocado en un hueco si no hay otra opción disponible. Los huecos se mueven con Huracán igual que las cartas.

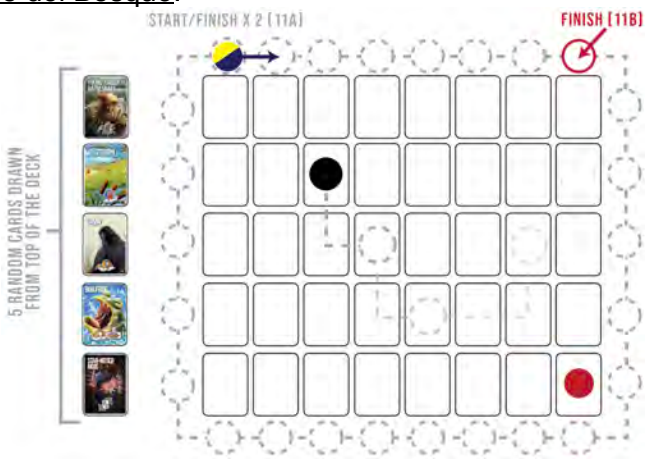
Movimiento de León de Montaña: El León de Montaña se mueve sólo en las cartas y/o huecos en este juego y se mueve según la tabla de movimiento del escenario 8 Más lejos para encontrar comida. Sin embargo, debes elegir SIEMPRE la opción que lo acerque más a Zorro Rojo (como en 8b). Además, el León de Montaña se mueve dos veces en cada turno que atrapas con éxito un conejo. La habilidad de Carroña y la habilidad de Venado de Cola Blanca no tienen efecto en este juego.

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; añade las dos Crías de Conejo de Cola de Algodón de la baraja Auxiliar.

Fichas & Figuras: Sol/Luna, Zorro Rojo y León de Montaña (usa el lado con)

Cartas de Inicio Necesarias: Los 5 conejos: 3 de la baraja de Suelo del Bosque y 2 de la baraja Auxiliar

Configuración de Suelo del Bosque:



5 random cards drawn from the top of the deck; Start/Finish X 2 (11a); Finish (11b)
5 carts robadas al azar de la parte superior de la baraja; Inicio/Final (11a); Final (11b)

11b CRÍA FUERA DE CONTROL: SE ACABA EL TIEMPO
Nivel de dificultad: De moderado a difícil
Igual que 11a; excepto:

- El juego termina cuando la ficha Sol/Luna completa 1¼ ciclos, es decir, alcanza el círculo rojo del diagrama por segunda vez.

11c CRÍA FUERA DE CONTROL: LAS PROBABILIDADES CONTRA TI
Nivel de dificultad: Difícil
Igual que 11b, excepto:

1) También se requieren las cartas de Buitre Negro y Oso Negro. Zorro Rojo no puede empezar en ninguna de estas dos cartas.

2) Añade la ficha de León de Montaña. ¡Ahora hay dos Leones de Montaña cazando Zorro Rojo! Después de mover la ficha Sol/Luna, tira para cada León de Montaña individualmente siguiendo las mismas reglas de movimiento que 11a con la excepción de que los Leones de Montaña nunca pueden ocupar la misma carta. Tira primero por la figura y luego por la ficha. Si la única opción de movimiento de un León de Montaña le lleva a la carta del otro León de Montaña, entonces opta por no moverse.

3) Comienza la partida colocando Leones de Montaña sobre las cartas Buitre Negro y Oso Negro. Tú decides cuál va en cada carta.

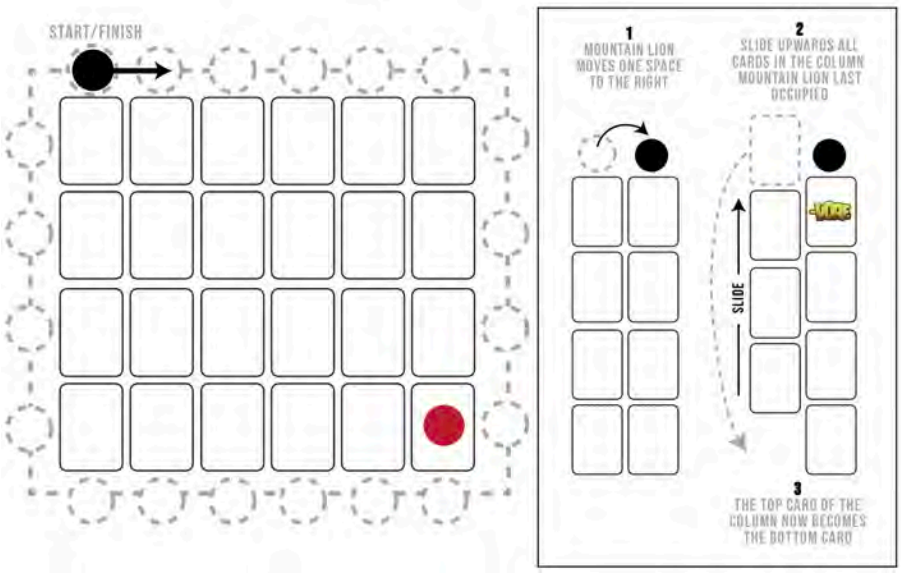
12a CAOS DE HURACANES

Nivel de dificultad: Moderado

Los vientos empiezan a intensificar del suroeste. Estos vientos crecen y aumentan en intensidad, bloqueando cualquier otro sonido. Caen nubes densas y pesadas que descargan un torrente de lluvia rápida. Un huracán de categoría 4 atraviesa los Montes Apalaches. Los intensos vientos causan destrucción masiva, derribando muchos árboles. Temiendo el huracán, Zorro Rojo debe encontrar comida antes de que llegue lo peor de la tormenta. Por desgracia para Zorro Rojo, su archienemigo León de Montaña se mantiene astutamente un paso por delante de la tormenta.

Objetivo: Atrapa los 3 conejos y llévalos de vuelta a tu Guarida del Zorro antes de que León de Montaña complete un ciclo alrededor del Suelo del Bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: Coloca la ficha de la Guarida del Zorro en tu carta de inicio (carta de la esquina inferior derecha del Suelo del Bosque).
Un huracán ha azotado el Suelo del Bosque. Aunque el huracán está causando terribles vientos y destrucción en todo el Suelo del Bosque, León de Montaña es bastante hábil para evitar cualquier peligro que el huracán le depare. León de Montaña se mantiene un paso por delante de la tormenta. Al final de cada turno, después de que León de Montaña se haya movido, desliza las cartas de la columna (no de la fila) desde la que el León de Montaña se acaba de mover, según la habilidad estándar DESLIZAMIENTO. Atrapa a los 3 conejos y llévalos de vuelta a tu Guarida del Zorro, dondequiera que se haya trasladado en este tumultuoso huracán, para esperar a que pase el resto de la tormenta.

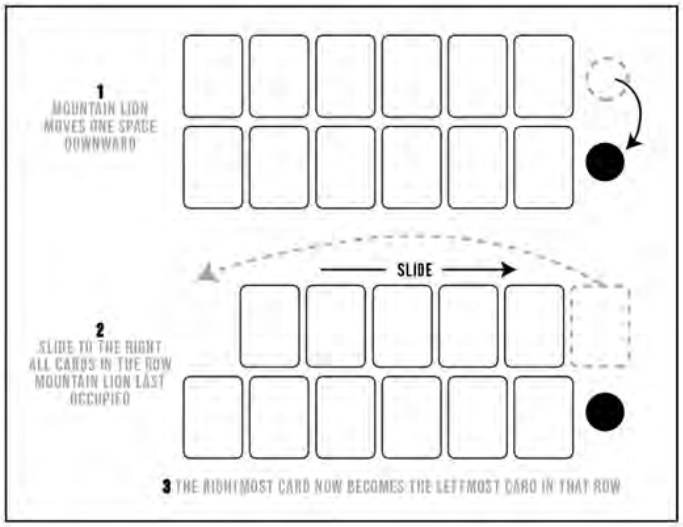
NOTA: En caso de que el León de Montaña se mueva 2 espacios debido a la habilidad de Carroña, mueve las dos columnas anteriores según la habilidad estándar DESLIZAMIENTO .
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque
Fichas & Figuras: Zorro Rojo, León de Montaña y Guarida del Zorro
Cartas de Inicio Necesarias: Las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón
Configuración de Suelo del Bosque:



Start/Finish; 1 Mountain Lion moves one space to the right; Slide; 2 Slide upwards all cards in the column Mountain Lion last occupied; The top card of the column now becomes the bottom card
Inicio/Final; 1 León de Montaña mueve un espacio hacia la derecha; Deslizar; 2 Desliza arriba todas las cartas en la columna recién ocupada por León de Montaña; 3 La carta superior de la columna ahora va al espacio más abajo de la columna

12b CAOS DE HURACANES: CATEGORÍA 5

El huracán ha aumentado de intensidad ¡y ahora es de categoría **5**!
Nivel de dificultad: Moderado a Alto
Igual que 12a, excepto que las filas Y las columnas se deslizan. Las filas se deslizan lateralmente hacia la derecha; mira el diagrama siguiente:



1 Mountain Lion moves one space downward; 2 Slide to the right all cards in the row Mountain Lion last occupied; 3 The rightmost card now becomes the leftmost card in that row; Slide
1 León de Montaña mueve un espacio hacia abajo; 2 Desliza a la derecha todas las cartas en la fila recién ocupada por León de Montaña; 3 La carta más a la derecha se convierte en la carta más a la izquierda en esa fila

---

13a ISLAS EN EL BOSQUE

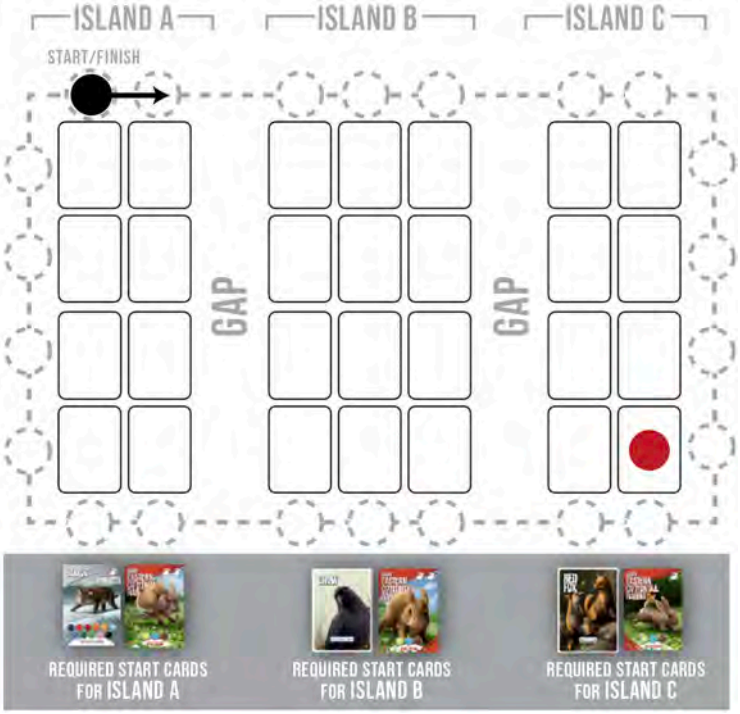
Nivel de dificultad: Moderado

Finalmente, los vientos dejan de ulular. El cielo vuelve a despejarse. Pero la lluvia tardará en drenar del Suelo del Bosque. Asomando la cabeza fuera de su guarida seca, Zorro Rojo se mueve con cuidado para evitar el agua. Se parece más a un pantano que a un bosque, con sólo pequeñas islas de tierra seca salpicando el paisaje. Tras la devastación, Zorro Rojo debe encontrar comida para sus cachorros, que se mueren de hambre después de la tormenta.

Objetivo: Recorre el más difícil de los Suelos del Bosque para capturar a los 3 conejos antes de que León de Montaña complete un ciclo alrededor del suelo del bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: Tras el reciente huracán, el Suelo del Bosque ha quedado partido en islas temporales. Desgraciadamente, tus cachorrosmueren de hambre después de haber aguantado el huracán y tienes que salir al Suelo del Bosque para encontrarles algo de cenar. Zorro Rojo no puede atravesar huecos, pero León de Montaña sí.
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; quitar Huracán y ambos Heces
Fichas & Figuras: Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias:

Barajados en **la ISLA A**: Lince Rojo y #0 Cría de Conejo de Cola de Algodón
Barajados en **la ISLA B**: Cuerva y #2 Cría de Conejo de Cola de Algodón
Barajados en **la ISLA C**: Zorro Rojo y #2 Cría de Conejo de Cola de Algodón

Configuración de Suelo del Bosque:



Island A, Island B, Island C; Start/Finish, Gap; Required Start Cards for Island A, etc.
Isla A, Isla B, Isla C; Inicio/Final, Hueco; Cartas de Inicio Necesarias para Isla A, etc.

13b ISLAS EN EL BOSQUE

Nivel de dificultad: De moderado a difícil
Igual que 13a; sin embargo, al principio de la partida coloca la ficha de Guarida del Zorro en la carta de inicio del Zorro Rojo. El Zorro Rojo debe volver a la Guarida del Zorro después de atrapar a los 3 conejos.

---

14 HOYOS INESPERADOS (quizás cuadro de 32, 8x4 con 5 & 5)

Nivel de dificultad: Moderado

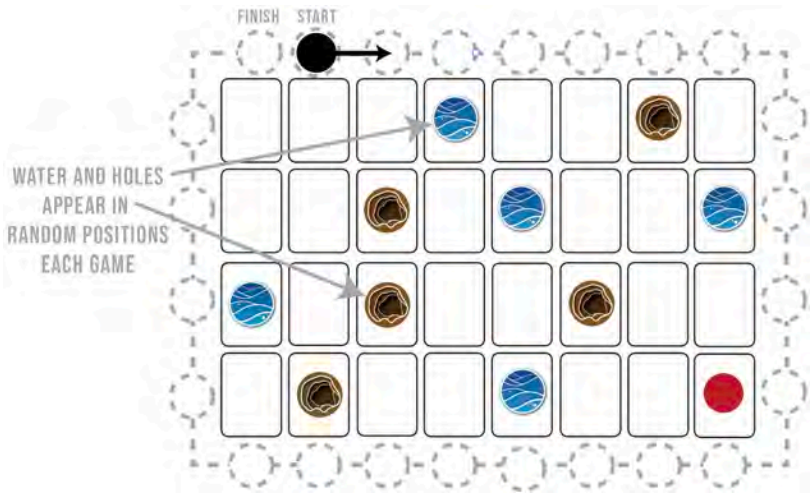
Lentamente, el agua drena del bosque. Poco a poco, la vida empieza a volver a la normalidad tras la destrucción. Poco a poco... ¿los hoyos empiezan a aparecer? Zorro Rojo se acerca con curiosidad a estos hoyos. No son conejeras. Zorro Rojo sabe que los conejos esconden sus conejeras con hierbas y maleza. Al parecer, el huracán causó estragos entre los animales excavadores del bosque, que intentan desesperadamente reconstruir sus hogares. Zorro Rojo debe evitar cuidadosamente estos hoyos mientras busca su próxima comida.

Objetivo: Atrapa a los 3 conejos antes de que León de Montaña complete un ciclo alrededor del Suelo del Bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: El reciente huracán ha destrozado el Suelo del Bosque. ¡Los animales excavadores están alborotados y hay hoyos y charcos del tamaño de estanques por todas partes! Navega alrededor y a través de los hoyos y charcos para realizar tu actividad de caza habitual.
Símbolo de Agua: Cuando Zorro Rojo cae sobre una carta con este símbolo, Zorro Rojo termina su movimiento inmediatamente. Y tiene .
Símbolo de Hoyos: Cuando Zorro Rojo cae sobre una carta con este símbolo, Zorro Rojo termina inmediatamente el movimiento y puede usar la habilidad TÚNELES . Y tiene .
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; quitar Huracán

Para crear el Suelo del Bosque:

- Baraja el mazo de Suelo del Bosque y reparte 19 cartas en una pila
- añade a la pila los 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón, los 5, y los 5
- baraja esta nueva pila y reparte las 32 cartas en una cuadrícula de 8 filas x 4 columnas

Fichas & Figuras: Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón, 5 cartas y 5 cartas
DÍA MÁS CORTO: León de Montaña comienza la partida una carta a la derecha, como en la imagen.
Configuración de Suelo del Bosque:



Water and Holes appear in random positions each game; Finish; Start
Agua y Hoyos aparecen en posiciones aleatorias cada partida; Final; Inicio

15a RÍO CAUDALOSO

Nivel de dificultad: Fácil

Toda esa agua del huracán tiene que drenar a alguna parte. El agua que no absorben las plantas y el suelo va a parar al río cercano. El río se desboca con este caudal, creando varios tributarios nuevos y dificultando cruzar. Tras detenerse sólo un momento para beber un sorbo de la orilla del río, Zorro Rojo continúa su búsqueda de comida. Menos mal que Zorro Rojo trasladó su madriguera a un buen sitio; si no, volvería a buscar un nuevo hogar. El Zorro Rojo debe encontrar comida cerca del río furioso.

Objetivo: Navega por el río caudaloso para capturar a los 3 conejos en las orillas antes de que León de Montaña complete un ciclo alrededor del Suelo del Bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: Monta el Suelo del Bosque como se muestra en el diagrama de abajo, con las filas 2 y 4 como filas del río corriente. Coloca todas las cartas de río de con flecha hacia la derecha en la FILA 2 y todas las cartas de río de con flecha hacia la izquierda en la FILA 4. Siempre que Zorro Rojo entre en cualquier carta de río de la FILA 2, finaliza inmediatamente el movimiento y colócalo en la carta de río más a la derecha (porque ha sido arrastrado río abajo) y siempre que Zorro Rojo entre en cualquier carta de río de la FILA 4, finaliza inmediatamente el movimiento y colócalo en la carta de río más a la izquierda.

NOTA: Para este escenario, en algunos casos raros, puede que Zorro Rojo termine su movimiento en la carta en la que empezó debido a la corriente del río (lo que normalmente va contra las reglas - pero, ¡al río caudaloso no le importan esas reglas!)

NOTA: León de Montaña no es muy bueno cazando mientras nada. Por lo tanto, durante este juego el Zorro Rojo está a salvo del León de Montaña cuando éste se encuentra en las filas 2 y 4.

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; quitar Huracán, Oso Negro y ambos Heces.
Fichas & Figuras: Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: Zorro Rojo, 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón, ambas Ranas

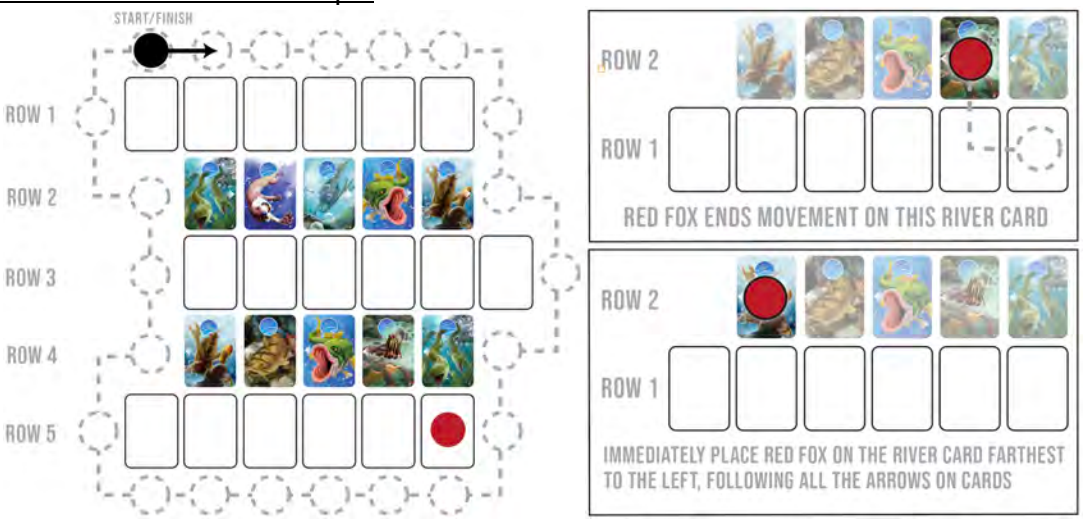
Toro, ambos Mosquitos, Castor, Bagre Cabeza de Toro y las 10 cartas de Agua de .

Símbolo de Agua: Cuando Zorro Rojo cae sobre una carta con este símbolo, Zorro Rojo termina su movimiento inmediatamente. Y tiene .

Para crear el Suelo del Bosque de Río Caudaloso:

- Coloca al azar una Cría de Conejo de Cola de Algodón boca abajo en las filas 1, 3 y 5.
- Coloca las otras 8 cartas de inicio en una pila.
- Baraja el mazo de Suelo del Bosque, reparte 8 cartas en esa pila y vuelve a barajar.
- Reparte 5 cartas encima de cada Cría de Conejo de Cola de Algodón y vuelve a barajar cada pila de 6 cartas.
- Crea el Suelo del Bosque como se muestra en el diagrama, prestando atención a las flechas en cada carta .

Configuración del Suelo del Bosque



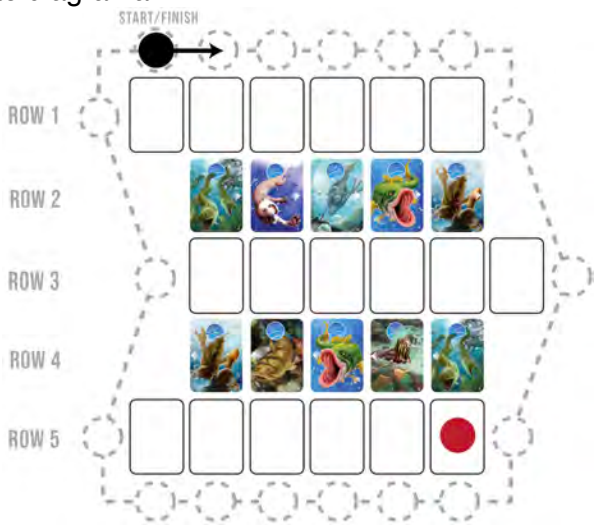
Row; Start/Finish; Red Fox ends movement on this River card; Immediately place Red Fox on the River card farthest to the left, following all the arrows on cards

Fila; Inicio/Final; Zorro Rojo termina movimiento en esta carta de Río; De inmediato coloca a Zorro Rojo en la carta de Río más a la izquierda, siguiendo todas la flechas en las cartas

15b RÍO CAUDALOSO: SALTADOR EXPERTO

Nivel de dificultad: Alto

Igual que 15a, excepto que León de Montaña salta por encima del río y no se mueve a las filas 2 y 4 como se muestra en este diagrama:



El OTOÑO

Hasta ahora, Zorro Rojo ha superado con éxito una primavera y un verano difíciles. Sólo quedan dos temporadas.

16 PATRULLA DE RATAS

Nivel de dificultad: Alto

El calor del verano comienza a desvanecerse. Las noches empiezan a ser frías. Las hojas doradas comienzan a cubrir lentamente el Suelo del Bosque. Fue un verano duro: aunque Zorro Rojo y su familia pudieron sobrevivir, no todos los animales tuvieron tanta suerte. Esos animales que murieron forman parte del ciclo de la naturaleza. Aportan nutrientes a las plantas y alimentan a los animales vivos. Mientras los carroñeros, como las ratas, descienden sobre estos cadáveres, Zorro Rojo se esfuerza por conseguir su propia comida. Para que Zorro Rojo y su familia sobrevivan al invierno, hay que empezar a prepararse.

Objetivo: Evita a las ratas y atrapa a los 3 conejos. Pierdes si: 1) quedas atrapado y no puedes moverte, 2) León de Montaña te atrapa, o 3) León de Montaña completa un ciclo alrededor del Suelo del Bosque.
Reto: Las ratas patrullan en busca de carroña y se dan un gran festín en tu territorio. Comienza el juego con la carta Carroña boca arriba en el Suelo del Bosque. Al final de tu turno, después de mover el León de Montaña un espacio de forma normal, mueve cada ficha de Rata una carta en la dirección indicada en su ficha. Las ratas tienen la habilidad .

Movimiento de las Ratas: Las Ratas sólo se mueven encima de las cartas del Suelo del Bosque y deben moverse si pueden hacerlo. En cada turno, después de mover la ficha de León de Montaña, mueve las ratas en orden sucesivo, de la Rata nº 1 a la Rata nº 4. Los números de rata se indican mediante el número de ratas que aparecen en la ficha:

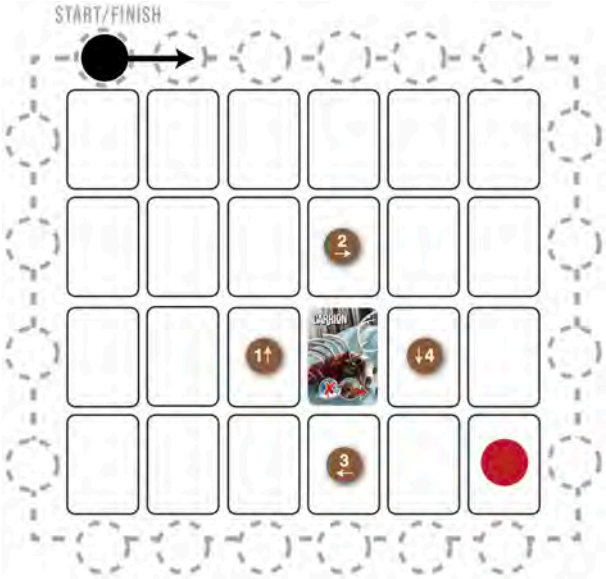
Rat = Rata

Al igual que el Oso Negro, las ratas ignoran todas las habilidades de las cartas del Suelo del Bosque y cancelan temporalmente las habilidades de las cartas que ocupan. Las ratas nunca pueden ocupar el mismo espacio que cualquier otra ficha, ni siquiera otras ratas. Una vez que una Rata llega al final de su respectiva fila o columna, su siguiente movimiento será colocarse en el límite opuesto de su fila o columna. Si una rata no puede moverse porque otra ficha o persona está en el medio de su camino, no la muevas este turno. NOTA: Si Zorro Rojo pierde un turno, mueve las Ratas dos veces, pero muévelas una cada vez en orden sucesivo.

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque
Fichas & Figuras: Zorro Rojo, León de Montaña y las 4 Ratas
Cartas de Inicio Necesarias: Carroña, ambos Heces, Escarabajo Pelotero (de la baraja auxiliar

de Estafado), y las 3 cartas de Cría de Conejo de Cola de Algodón. La carta Carroña comienza el juego boca arriba en la posición exacta que se muestra en el diagrama.

Configuración de Suelo del Bosque:
La carta Carroña comienza el juego boca arriba en la posición exacta que se muestra en el diagrama.
Coloca todas las fichas de Rata en las posiciones exactas que se muestran a continuación.



17 ZORRO Y CUERVA, UNA FÁBULA

Nivel de dificultad: Moderado

Mientras los días comienzan a enfriarse, los últimos frutos empiezan a madurar. Zorro Rojo hurga en el Suelo del Bosque en busca de estos últimos bocados. Sus orejas se agitan al oír el alegre graznido de Cuerva. Zorro Rojo ve a Cuerva comiendo un racimo de moras rojas en lo alto de un árbol. Antes de que Zorro Rojo pueda acercarse más, Cuervo sube a los cielos. Muchas de las moras que han caído ya se han comido. Pero tal vez Zorro Rojo pueda seguir a Cuerva y robarle algunas de las maduras que tiene...

Objetivo: Encontrar la fruta que dejó caer Cuerva descartando primero todas las Hojas del Suelo del Bosque y revelando después las dos cartas de Frutas & Semillas antes de que se ponga el sol (que complete un ciclo alrededor del Suelo del Bosque).
Reto: Descarta todas las cartas de y captura 2 cartas de Frutas y Semillas mientras Cuerva te complica la vida intercambiando cartas en el Suelo del Bosque (según la tabla siguiente). Para descartar una carta de , simplemente termina tu movimiento encima de la carta, luego toma la carta y ponla en una pila de descarte cerca de tu baraja de robo. No dés la vuelta a la carta que está debajo de la carta. Debes caer sobre él en un turno futuro para revelarlo. Debes eliminar las 4 cartas de antes de empezar a buscar las 2 cartas de Frutas y Semillas. Cuando revelas una carta de Frutas y Semillas, simplemente ponla a un lado (como harías con un conejo atrapado) y sustitúyela por una carta de la baraja boca abajo. Ganas cuando hayas recogido las dos cartas de Frutas y Semillas. Pero, cuidado, ¡en cada turno Cuerva cambia cartas en el Suelo del Bosque para hacer que sus Frutas y Semillas sean más difíciles de encontrar! Cuerva PUEDE cambiar cartas debajo de las cartas de ; sin embargo, las cartas de permanecen en su misma posición en el Suelo del Bosque.

Este juego, las cartas de Frutas y Semillas tienen: (Pierdes tu próximo turno). Cuerva PUEDE cambiar una carta de Frutas y Semillas justo debajo de ti durante el turno que pierdes, así que ten cuidado y planifica en consecuencia.

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; quitar Huracán, Oso Negro, Castor, ambos Heces, y las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón.
Fichas & Figuras: Zorro Rojo y Sol/Luna
Cartas de Inicio Necesarias: Las dos cartas de Frutas y Semillas, las 4 cartas de , y la carta de Cuerva para colocar encima del Suelo del Bosque (como en la imagen). Cuerva supervisará y se entrometerá en todos los acontecimientos que ocurran en el Suelo del Bosque.
Cuando Zorro Rojo cae sobre una carta con este símbolo, Zorro Rojo termina su movimiento inmediatamente, entonces retira esta carta del Suelo del Bosque. Y tiene .

NOTAS: Las cartas que afectan a León de Montaña no afectan a la ficha Sol/Luna. Sólo para esta partida, la habilidad de Mapache está en efecto. Sustituye todas las instancias de "Cría de Conejo de Cola de Algodón" por "Frutas y semillas" en la descripción de la habilidad de Mapache .

Configuración de Suelo del Bosque:

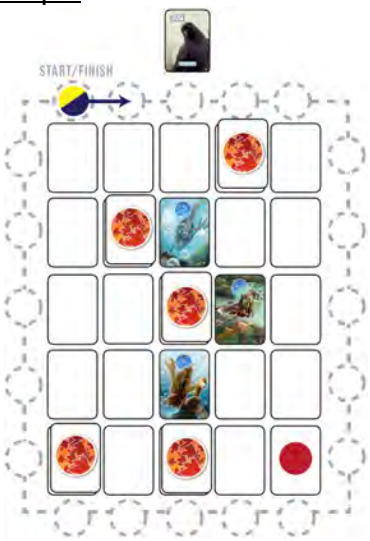
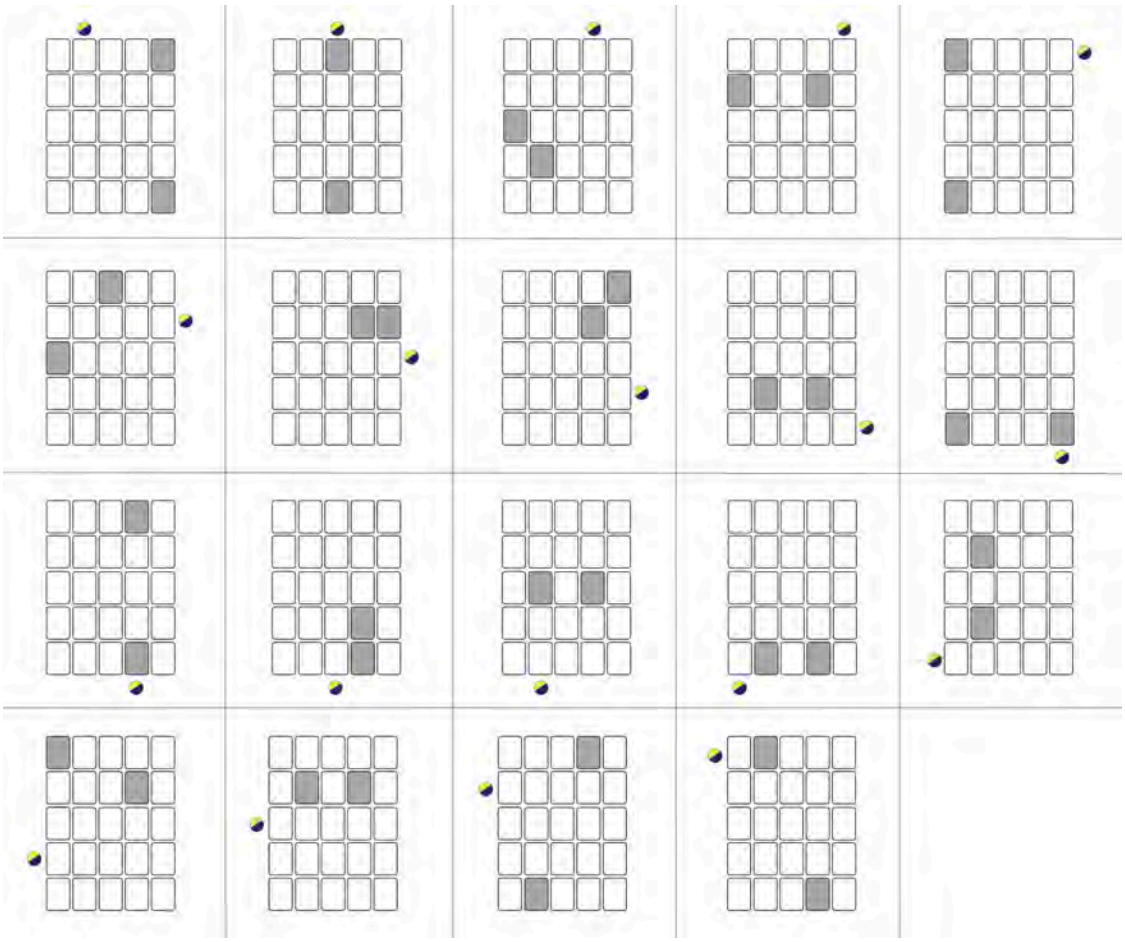


Tabla de Intercambio de Cuerva:
Inmediatamente después de mover la ficha Sol/Luna intercambia dos cartas en el Suelo del Bosque. Cuando la ficha Sol/Luna esté en cada una de las posiciones de abajo, intercambia las cartas indicadas (grises). Si alguna de las cartas indicadas tiene la habilidad , no intercambies las cartas.



18a CÓRVIDOS CONSPIRADORES

Nivel de dificultad: Moderado a Alto

A Cuerva no le gusta que otro animal le haya robado su comida. Con varios graznidos fuertes, Cuervo se abalanza, acosando a Zorro Rojo. Mientras Zorro Rojo intenta huir, Cuerva le sigue, graznando ruidosamente todo el tiempo. Será difícil para Zorro Rojo cazar cuando una criatura tan ruidosa esté transmitiendo su ubicación tanto al depredador como a la presa. Zorro Rojo tiene que pisar con cuidado el hostil Suelo del Bosque mientras intenta encontrar comida y Cuervo busca su venganza.

Objetivo: Atrapar 3 conejos antes de que la ficha Sol/Luna y la carta Cuerva completen un ciclo alrededor del Suelo del Bosque.

Reto: Antes de que Zorro Rojo se mueva cada turno, Cuerva intercambiará cartas en el Suelo del Bosque según la tabla siguiente. Si Cuerva intenta cambiar una carta con la habilidad , no hagas nada y deja esas dos cartas en su sitio. Cuerva puede intercambiar cartas si están debajo de la carta sobre la que está la ficha del Zorro Rojo.

Graznido de Distracción: Cuerva comienza la partida en el exterior del Suelo del Bosque, en la posición exacta indicada en el diagrama. Cada turno, después de mover la ficha Sol/Luna un espacio en el sentido de las agujas del reloj, mueve también Cuerva un espacio en el sentido de las agujas del reloj. No puedes dar la vuelta a ninguna carta ni activar ninguna habilidad de en la fila o columna con la que esté alineada la carta Cuerva, pero puedes seguir ocupando la carta. En algunos casos, Cuerva puede alinearse con una fila Y una columna.

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque

Fichas & Figuras: Zorro Rojo y Sol/Luna

Cartas de Inicio Necesarias: Las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón y Cuerva. Coloca la carta Cuerva sobre el Suelo del Bosque. Cuerva supervisará y se entrometerá en todos los acontecimientos que ocurran en el Suelo del Bosque. El Zorro Rojo no puede ocupar la carta de Cuerva.

Configuración de Suelo del Bosque:

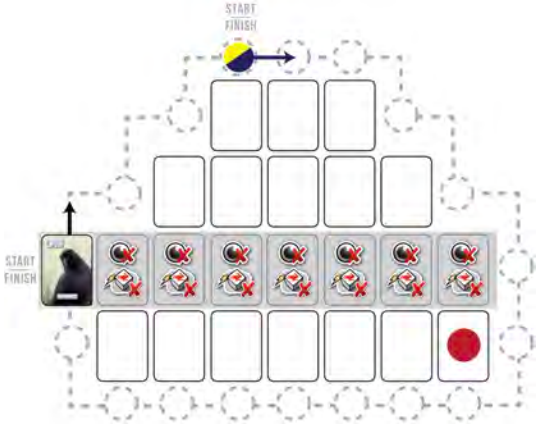
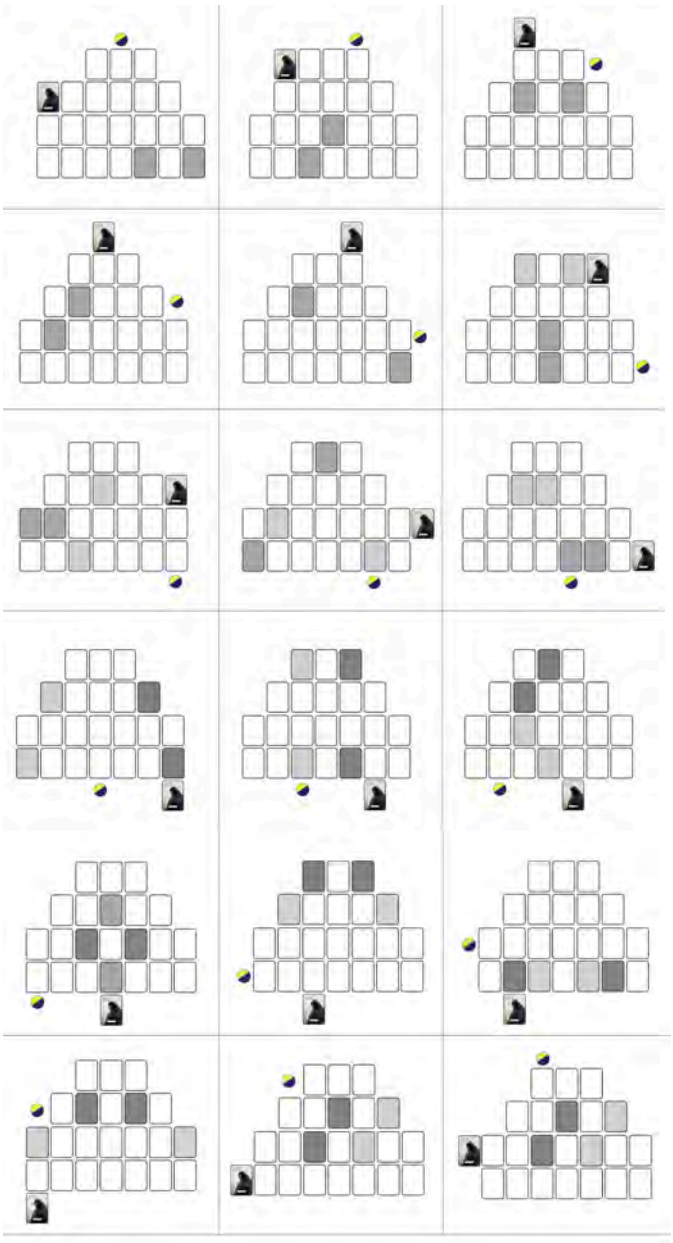


Tabla de Intercambio de Cuerva:

Cuando la ficha Sol/Luna esté en cada una de las posiciones indicadas abajo, intercambia las cartas indicadas (grises). Si alguna de las cartas indicadas tiene la habilidad , no intercambies las cartas. A veces tendrás que intercambiar dos grupos de cartas en cada turno.



18b CÓRVIDOS CONSPIRADORES: COMPETENCIA COMBINADA

Nivel de dificultad: Imposible

Igual que 18a, pero sustituyendo el símbolo del Sol/Luna por la figura de León de Montaña. Atrapa a los 3 conejos antes de que el León de Montaña y Cuerva completen un ciclo por el Suelo del Bosque. Además, añade las siguientes como Cartas de Inicio Necesarias: Grillo de las Cavernas y 2 Ranas Toro.

Utiliza la misma tabla de arriba con la ficha de León de Montaña en lugar de Sol/Luna.

---

19 BOSQUE EN LLAMAS

Nivel de dificultad: Moderado a Alto

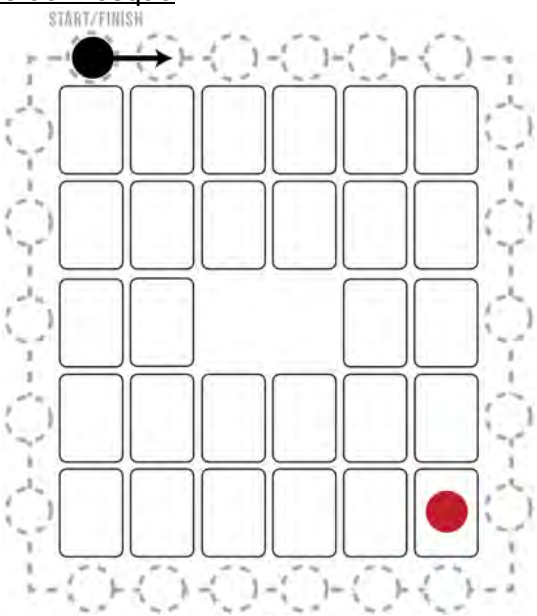
Hace tiempo que no llueve en el bosque. El Suelo del Bosque se ha secado por la falta de humedad. Las hojas muertas crujen bajo los pies. La sequía se rompe por fin con una tormenta eléctrica, oscura e intensa. Un rayo cae en un árbol y ¡fusss! El árbol estalla en llamas. El fuego se propaga rápidamente. La lluvia no basta para impedir que el incendio forestal se propague, crezca, consuma. El Zorro Rojo debe atrapar a su presa y, al mismo tiempo, evitar el fuego. Pero cuidado: León de Montaña, que parece no temer al fuego, lleva días sin comer y sigue de cerca el rastro de Zorro Rojo.

Objetivo: Atrapa a los 3 conejos antes de que León de Montaña complete un ciclo por el Suelo del Bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: El hueco de 2 cartas en el Suelo del Bosque al principio de la partida representa el incendio forestal que empieza a crecer, ¡rápidamente! Cada turno, antes de mover a León de Montaña, coloca (no intercambies) la carta indicada de la Tabla de Incendios Forestales fuera del Suelo del Bosque como se muestra en el diagrama. Navega por el peligroso terreno para conseguir comida para la familia. Zorro Rojo no puede viajar por encima o a través de los huecos del Suelo del Bosque.

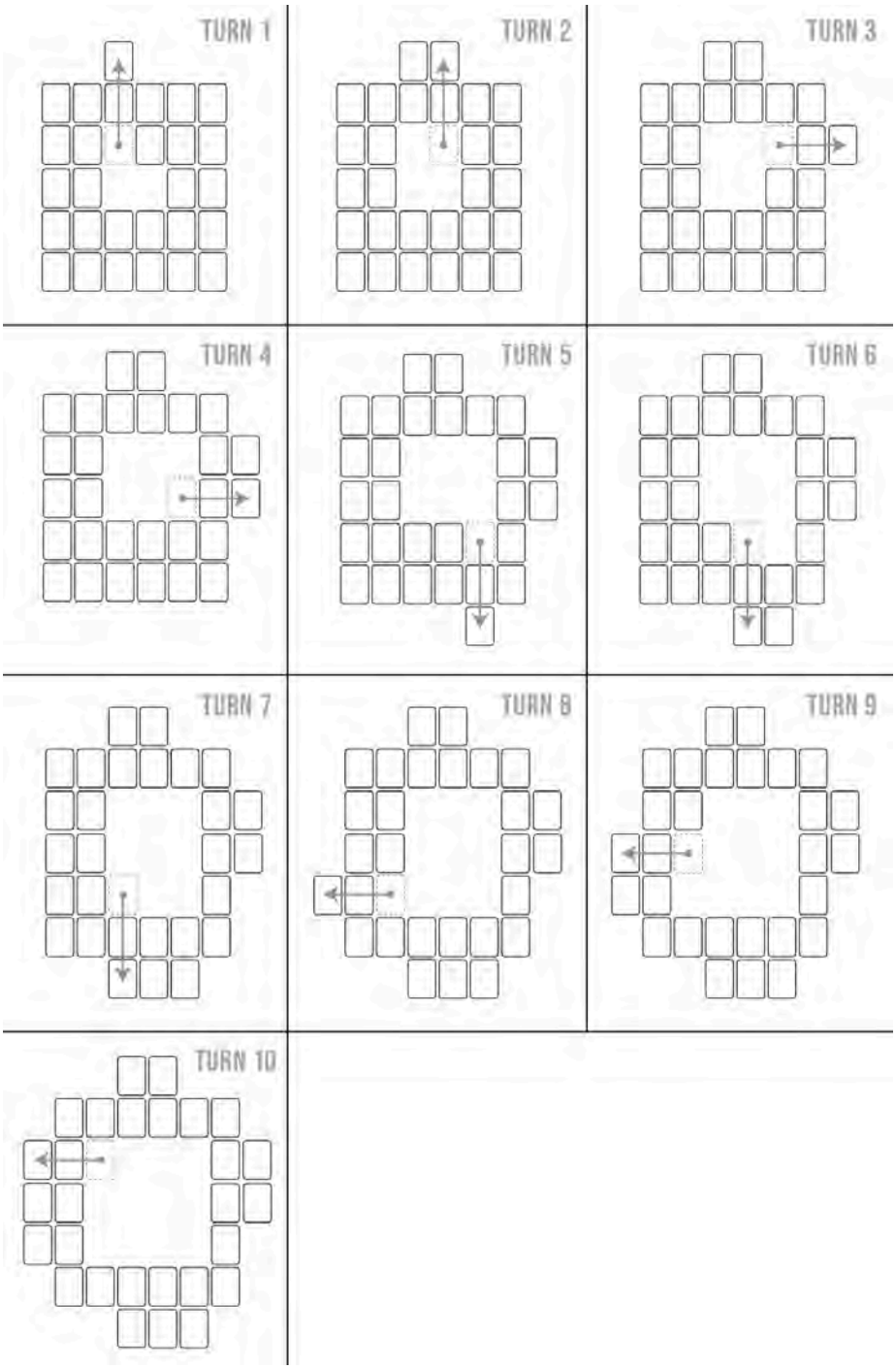
Mirones sin par: León de Montaña puede verte a través del humo y el fuego. León de Montaña ahora puede capturarte a través de los huecos del Suelo del Bosque, así que ten cuidado al atravesar el bosque en llamas.

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque, quita Huracán
Fichas & Figuras: Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón

Configuración de Suelo del Bosque:



Propagación de Incendios Forestales
Después de cada uno de tus 10 primeros turnos, y antes de mover a León de Montaña, sigue la tabla siguiente y coloca la carta indicada fuera del Suelo del Bosque, pero conectada a él. Representa a animales que huyen del incendio forestal y se considera una colocación, no un intercambio. León de Montaña seguirá moviéndose un espacio fuera del Suelo del Bosque en cada turno y alterará su trayectoria a medida que cambie el paisaje.
TABLA DE INCENDIOS FORESTALES:



20.1a LA CAZA MÁS PELIGROSA, PARTE 1

Nivel de dificultad: Moderado

El fuego destruyó parte del bosque. Sólo quedan cenizas y cáscaras ennegrecidas de árboles. El territorio del Zorro Rojo se salvó de los peores daños. Pero el territorio de León de Montaña fue devastado. Moviéndose para encontrar nueva comida, León de Montaña olfatea el aire ceniciento y cacha un olor familiar. León de Montaña sabe que el territorio del Zorro Rojo aún está lleno de sabrosos bocados para darse un festín. Lo mejor de todo es que a León de Montaña siempre le ha gustado el sabor de la carroña, los venados, las marmotas, los castores y... ¡los zorros!

Objetivo: Atrapa a los 3 conejos antes de que el León de Montaña atrape a todas sus presas.
Reto: El León de Montaña está cazando en tu territorio. En este juego, León de Montaña se moverá por encima de las cartas, igual que Zorro Rojo, y cazará a cada una de sus presas por orden alfabético (primero Castor, luego Carroña, . . .). En cada turno, mueve a León de Montaña 2 cartas más cerca de su siguiente presa por el camino más rápido de 2 cartas (no en diagonal). Si dos caminos están empatados para el más rápido, eliges tú el camino. El León de Montaña ignora todas las habilidades de carta, así que puede moverse sobre y a través de cualquier carta del Suelo del Bosque. Se detiene inmediatamente al caer sobre su presa, aunque aún no haya movido sus 2 cartas completas. Retira esa carta (¡porque la ha cachado!) de la partida y sustitúyela por una carta boca abajo de la baraja. Pierdes si: 1) León de Montaña se mueve hacia o a través de la carta que ocupas actualmente o, 2) León de Montaña captura su última presa (Venado de Cola Blanca) antes de que hayas capturado con éxito 3 conejos.
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; quitar Coyote, un Venado de Cola Blanca y Huracán.
Fichas & Figuras: Zorro Rojo y León de Montaña (usa el lado con)
Cartas de Inicio Necesarias: Cuerva y las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón Coloca el Castor, la Carroña, la Marmota y el Venado de Cola Blanca boca arriba en los lugares exactos que se muestran en el diagrama. Estos se convierten en la presa de León de Montaña y sus símbolos permanecen activos durante todo el juego.
Configuración de Suelo del Bosque:

White-Tailed Deer, Start, Carrion, Beaver, Groundhog
Venado de Cola Blanca, Inicio, Carroña, Castor, Marmota

20.1b LA CAZA MÁS PELIGROSA, PARTE 1: SIN AYUDA

Nivel de dificultad: Moderado a Alto

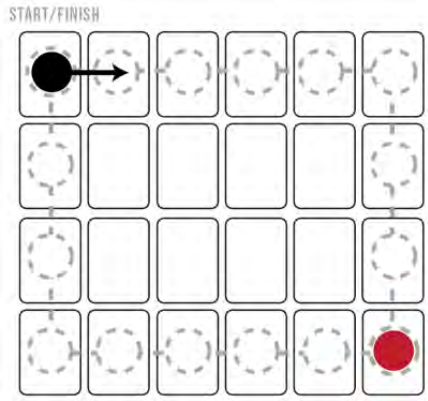
Igual que 20.1a; sin embargo, elimina del juego a Cuerva y a Zorro Rojo.

20.2 LA CAZA MÁS PELIGROSA, PARTE 2

Nivel de dificultad: Alto

Zorro Rojo corre por el Suelo del Bosque, tan rápido como le permiten sus patas. ¡León de Montaña tiene su olor! Zorro Rojo no se atreve a volver a su madriguera todavía: porque León de Montaña seguramente devoraría a Zorra y a los cachorros. Zorro Rojo, que sólo se detiene un momento para recuperar el aliento entre la maleza, comienza a guiar a León de Montaña en la cacería de su vida, mientras busca conejos para comer, por supuesto. Ayúdale a evitar las hambrientas fauces de León de Montaña.

Objetivo: Atrapa a los 3 conejos antes de que León de Montaña complete su breve ciclo por el Suelo del Bosque. Además, pierdes si, al final de tu turno, Zorro Rojo está en la misma fila o columna que León de Montaña.
Reto: ¡León de Montaña te está cazando activamente! León de Montaña ya no vagabundea por el exterior de su territorio; ahora rodea el Suelo del Bosque desde dentro de tu territorio. En este juego, León de Montaña se moverá por encima de las cartas, igual que Zorro Rojo.
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque
Fichas: Zorro Rojo y León de Montaña (utilizar el lado con)
Cartas de Inicio Necesarias: Las 3 cartas de Crías de Conejo de Cola de Algodón
Configuración de Suelo del Bosque:



20.3 LA CAZA MÁS PELIGROSA, PARTE 3: ¡CANINOS UNIDOS!

Nivel de dificultad: Moderado

Los Leones de Montaña no tienen depredadores naturales. Son criaturas peligrosas que disfrutan con la caza y las emboscadas. Pero León de Montaña se retirará si se siente amenazado por una criatura más grande o por un gran número de ejemplares. Como Zorro Rojo lleva tiempo sin volver a la guarida, una preocupada Zorra sale a buscarlo. Al captar el olor de León de montaña, Zorra aúlla y reúne a todos los cánidos que puede. Quizá trabajando juntos puedan ahuyentar a León de Montaña para siempre.

Objetivo: Revelar las cartas de Coyote y Zorro Rojo. Ganas una vez que hayas revelado a ambos co-caninos. SÓLO pierdes si 1) al final de tu turno, Zorra está en la misma fila o columna que León de la Montaña (antes O después de que León de la Montaña se mueva), 2)

León de Montaña se mueve a la carta que ocupas actualmente, o 3) León de la Montaña alcanza la carta con la ficha de la Guarida del Zorro antes de que encuentres Coyote y Zorro Rojo.

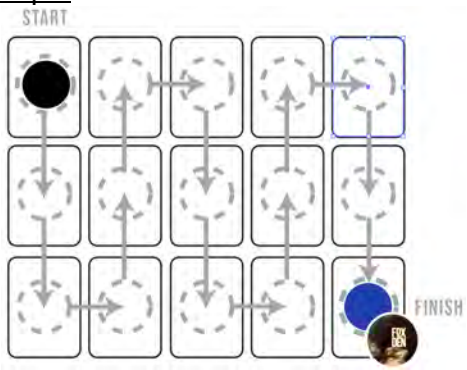
Reto: Usando a Zorra, revela y deja boca arriba a Zorro Rojo y a Coyote para ahuyentar a León de Montaña. Esto enviará a León de Montaña un mensaje para que se mantenga fuera de tu territorio. Si León de Montaña cae sobre Coyote o Zorro Rojo, pierde un turno. Ganas cuando hayas revelado las cartas de Zorro Rojo y de Coyote. León de Montaña se mueve por encima de las cartas en esta partida e ignora todas las habilidades de carta, así que puede moverse sobre y a través de cualquier carta del Suelo del Bosque. Ignora todas las habilidades de Coyote en este juego. NOTA: En este juego no cazas conejos, pero puedes intentar capturarlos como estrategia para manejar tu Suelo del Bosque.

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque

Fichas & Figuras: Zorra, Guarida del Zorro, y León de Montaña (usa el lado con)

Cartas de Inicio Necesarias: Coyote, Zorro Rojo y Mapache

Configuración de Suelo del Bosque:

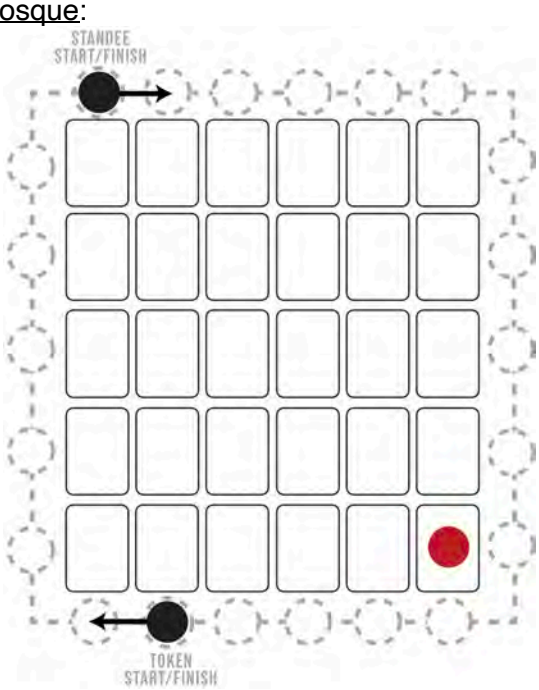


21a CONFLICTO TERRITORIAL

Nivel de dificultad: Alto

León de Montaña fue ahuyentado con éxito. Pero después de que Zorro Rojo y Zorra disfruten de un merecido descanso, León de Montaña regresa a su territorio. Y para sorpresa de Leon de Montaña, otro León de Montaña ya está allí, ansioso por hacer suyo este territorio. Los dos Leones de Montaña gruñen y se arañan entre sí. Pero, tras varios golpes y gruñidos, huelen e inspeccionan al otro. Tal vez, donde un León de Montaña no consiguió comida, dos tengan más éxito. Al acercarse, los dos Leones de Montaña comienzan a cazar con el primer olor que huelen: ¡el de Zorro Rojo! Zorro Rojo debe eludir a este peligroso dúo.

Objetivo: Atrapa a los 3 conejos antes de que alguno de los Leones de Montaña complete un ciclo alrededor del Suelo del Bosque. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: ¡Dos Leones de Montaña te están cazando! Mueve ambos Leones de Montaña un espacio hacia delante al final de tu turno. Las cartas que afectan a León de Montaña afectan a ambos Leones de Montaña. **Sólo en este juego: Zorro Rojo toma inmediatamente otro turno después de atrapar con éxito un conejo.**
Baraja: Baraja de Suelo del Bosque Elimina las cartas Coyote, Huracán y las dos Mosquito.
Fichas & Figuras: Zorro Rojo, ficha y figura de León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: Las 3 cartas de Crías de Conejo de Cola de Algodón y las dos cartas de Vegetación.
Configuración de Suelo del Bosque:



Standee Start/Finish; Token Start/Finish
Figura Inicio/Final; Ficha Inicio/Final

21b CONFLICTO TERRITORIAL: REBELIÓN

Nivel de dificultad: Extremadamente alto

Los habitantes del Suelo del Bosque no están contentos con que hayas atraído la atención de otro depredador, ¡así que han decidido hacer algo al respecto! Igual que 21a excepto:

Todos los se convierten en , y Zorro Rojo no puede hacer otro turno inmediatamente después de atrapar un conejo.

COLECCIÓN DE 22 CACHORROS

Nivel de dificultad: Moderado a Alto

Los cachorros han crecido grandes y sanos durante las tres últimas temporadas. No tardarán en estar listos para abandonar la madriguera. Mientras Zorro Rojo intenta encontrar otra comida antes de que el hielo se asiente, los cachorros se escabullen tras él al amanecer. Mientras dan sus primeros pasos para cazar solos, Zorra se despierta y descubre que sus cachorros han desaparecido. Temiendo por la seguridad de los cachorros, Zorra sale de la madriguera para buscarlos. Ayuda a Zorra a encontrar sus cachorros.

Objetivo: Recupera las 4 fichas de Cachorro antes de que León de Montaña llegue a tu guarida. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: Los Cachorros se han perdido en el extremo oriental del bosque. Cuando Zorra cae sobre una carta con una ficha de Cachorro , detiene inmediatamente el movimiento. Colócalo encima de tu ficha de Zorra y llévalo de vuelta a tu guarida. Mientras están con Zorra, los Cachorros no realizan su movimiento normal, sino que se mueven con Zorra. Zorra también puede recuperar un Cachorro si la ficha de Cachorro cae sobre la carta que ocupa. Zorra sólo puede llevar un Cachorro a la vez y no puede cambiar un Cachorro por otro. Una vez en tu guarida, puedes dejarlo y luego ir a recoger a tu siguiente Cachorro. Los Cachorros no saben nadar (y, por tanto, nunca entran en las cartas acuáticas) y Zorra no puede nadar con un Cachorro en la espalda. Si cargas un Cachorro y necesitas entrar en una carta , simplemente deja el Cachorro en la última carta que ocupaste antes de caer al agua. En tu siguiente turno puedes recuperarlo, ¡si no se ha alejado ya! Los Cachorros se mueven exactamente igual que las Ratas y en el mismo orden exacto del escenario 16 Patrulla de Ratas; sin embargo, a diferencia de las Ratas, PUEDEN ocupar la misma carta juntos.
Recuerda que los Campos Abiertos permanecen activos, ¡así que Zorra puede moverse hasta 3 espacios al comienzo de la partida!

NOTA: Las cartas de Vegetación tienen el símbolo para este escenario.

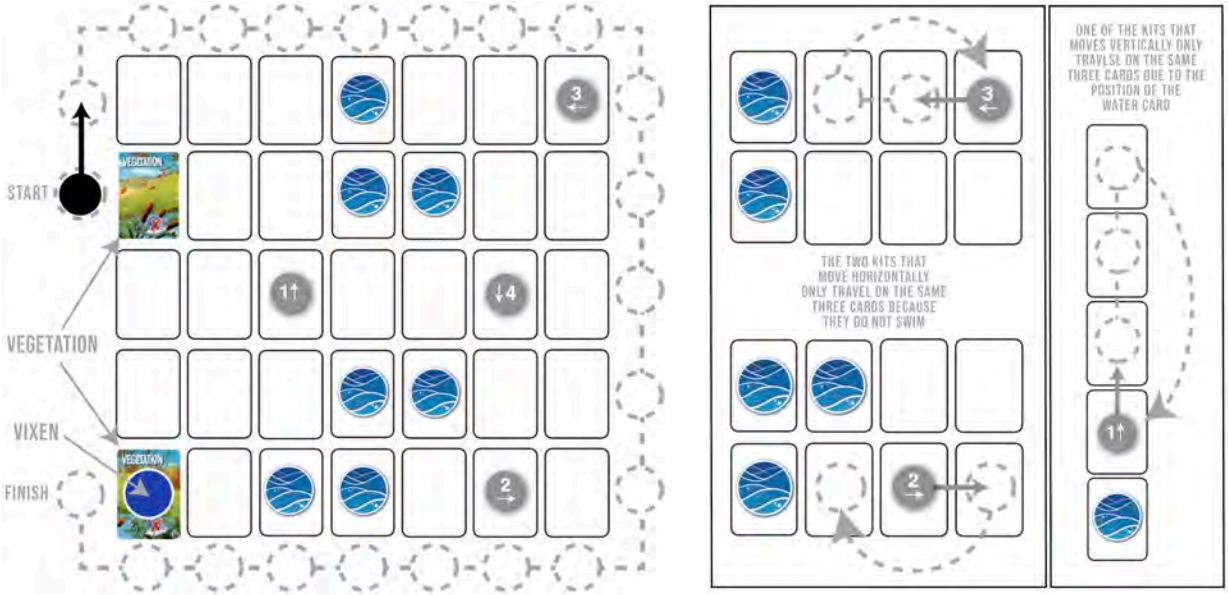
NOTA: Los cachorros son aún demasiado pequeños para saciar el hambre de León de Montaña y, por lo tanto, no puede matarlos.

NOTA: Zorra sólo puede llevar un Cachorro a la vez. No puede intercambiar Cachorros si cae sobre otro mientras lleva un Cachorro.

Baraja: Baraja de Suelo del Bosque; quita Oso Negro, Castor, ambos Heces, las 3 Crías de Conejo de Cola de Algodón y Huracán.
Fichas & Figuras: Zorra, León de Montaña, Guarida del Zorro y las 4 fichas de Cachorro.
Cartas de Inicio Necesarias: 7 cartas de y las dos cartas de Vegetación colocadas boca arriba según el diagrama.

Símbolo de agua: Cuando Zorra cae sobre una carta con este símbolo, Zorra termina su movimiento inmediatamente. Y tiene .

Configuración de Suelo del Bosque:
Zorra comienza en la esquina inferior izquierda del Suelo del Bosque.



(For the picture on the left) Start, Vegetation, Vixen, Finish
(For the picture on the right) The two Kits that move horizontally only travel on the same three cards because they do not swim; One of the Kits that moves vertically only travels on the same three cards due to the position of the Water card.
(De la imagen a la izquierda) Inicio, Vegetación, Zorra, Final
(De la imagen a la derecha) Los dos Cachorros que mueven horizontalmente sólo viajan en las mismas tres cartas porque no nadan; Uno de los Cachorros que mueve verticalmente sólo viaja en las mismas tres cartas debido a la posicíon de la carta de Agua

El INVIERNO

Una última temporada. Será difícil, pero con las penurias que Zorro Rojo ha superado hasta ahora, tiene muy buena probabilidad de ayudar a su familia a sobrevivir al próximo invierno.

NOTA: Retira todas las cartas que tengan . Estos animales no son activos en invierno y no lo serán durante el resto de los escenarios de la historia.

23 UNA CAPA DE NIEVE

Nivel de dificultad: Moderado

Ha llegado el invierno. Cuando Zorro Rojo respira, su aliento sale en forma de niebla. Las nubes son grises y pesadas. Los primeros copos de nieve del invierno comienzan a caer sobre el bosque. Mientras la nieve se acumula, cayendo en copos gruesos y húmedos, se hace difícil cazar. Aunque la visibilidad es alta en el fresco, blanco y prístino paisaje, la mayoría de los habitantes del Suelo del Bosque están escondidos. Tal vez, en lugar de cazar como de costumbre, Zorro Rojo pueda probar a ver si hay comida escondida bajo la nieve.

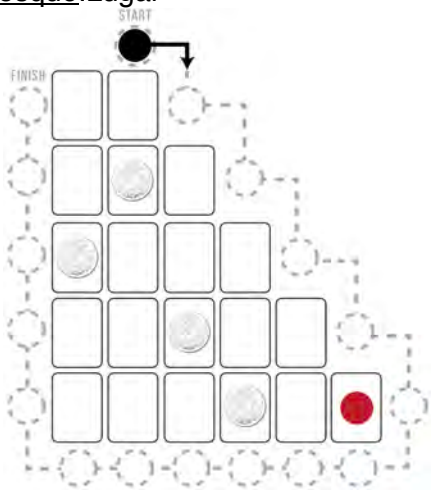
Objetivo: Encuentra las dos cartas de Fruta y Semillas y llévalas a tu Guarida antes de que León de Montaña dé una vuelta por el Suelo del Bosque, según el diagrama siguiente. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
***Mayor visibilidad**:* Con toda la nieve blanca y la falta de hojas en los árboles, es mucho más fácil ver lo que te espera en el Suelo del Bosque. Al principio del juego, mira una carta que no esté cubierta de nieve.
Reto: Coloca la ficha de Guarida en tu carta de inicio. Encuentra las dos Frutas y Semillas y llévalas a tu guarida. Una vez que reveles una carta de Frutas y Semillas, colócala inmediatamente frente a ti y reemplázala en el Suelo del Bosque con la carta superior de la baraja boca abajo. Ganas en cuanto aterrizas en tu guarida con las dos cartas de Fruta y Semillas delante.
Como reto adicional, 4 cartas comienzan cubiertas de nieve. Coloque las 4 cartas encima de las cartas que aparecen en el diagrama. Puede que tengas que cavar en la nieve para encontrar las Frutas y Semillas.

Símbolo de nieve: Cuando Zorro Rojo cae sobre una carta con este símbolo, Zorro Rojo termina su movimiento inmediatamente. Luego, retira esta carta del Suelo del Bosque. La nieve lleva . Sin embargo, la carta situada debajo de una carta de Nieve puede seguir intercambiándose normalmente.

NOTA: Zorro Rojo está demasiado débil por el hambre para intentar cazar conejos. Las Crías de Conejo de Cola de Algodón tienen en lugar de este juego.

NOTA: Sólo para este juego, la habilidad de Mapache dice: Intercambia una de tus Frutas y Semillas capturadas con esta carta. Esta carta de Frutas y Semillas permanece boca arriba en el Suelo del Bosque. Descarta a Mapache. Si no has capturado ninguna de las Frutas y Semillas en esta partida, esta carta no tiene efecto. Zorro Rojo puede intentar capturar esta Frutas y Semillas de nuevo en otro turno.

Baraja: Baraja de Invierno del Suelo del Bosque. Retira todas las cartas (no de invierno).
Fichas & Figuras: Zorro Rojo, León de Montaña y Guarida del Zorro
Cartas de Inicio Necesarias: Frutas y Semillas y 4 cartas que se colocarán encima de las cartas según el diagrama de abajo.
Configuración de Suelo del Bosque:Lugar



24 ASALTANDO EL BARRANCO:

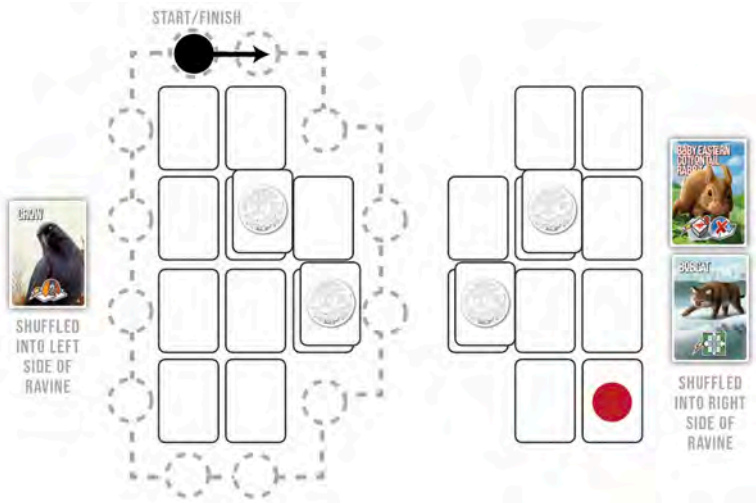
Nivel de dificultad: De moderado a difícil

Los alimentos empiezan a escasear. Los escondites de Zorro Rojo están todos vacíos y comidos. Zorro Rojo ha buscado por todo su territorio pero no tiene suerte encontrando comida para su familia. Con el hambre en los bordes de su barriga, Zorro Rojo viaja hacia un barranco cercano, con la esperanza de encontrar algo de comida. Pero en el terreno rocoso habitan nuevos peligros. El Lince Rojo también busca algo de comer. El Zorro Rojo debe descubrir dónde está cazando el Lince Rojo para evitar que le robe la comida, y evitar al hambriento León de Montaña ansioso por su próxima comida.

Objetivo: Primero revela a Lince Rojo, luego atrapa al conejo solitario en el lado opuesto del Barranco como Lince Rojo antes de que el León de Montaña complete 2 ciclos alrededor del lado oeste (izquierdo) del Barranco. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: Baraja la carta de Cuerva en el lado oeste (izquierda) del Barranco. Baraja #2 Cría de Conejo de Cola de Algodón y Lince Rojo hacia el lado este (derecho) del Barranco. Zorro Rojo sólo puede atrapar al conejo una vez que Lince Rojo se haya revelado. Una vez revelado, Lince Rojo permanece boca arriba para que puedas vigilarlo para que no te robe tu presa. La habilidad de Lince Rojo permanece activa durante toda la partida. Sólo puedes intentar capturar al conejo cuando Lince Rojo esté al otro lado del Barranco. León de Montaña sólo patrulla el lado oeste (izquierdo) del Barranco; Zorro Rojo está a salvo de León de Montaña mientras se encuentra en el lado este del Barranco.
Para colmo, ha nevado recientemente en el Barranco. Cuatro cartas comienzan cubiertas de nieve. Coloca las 4 cartas encima de las cartas que aparecen en el diagrama.

Símbolo de nieve: Cuando Zorro Rojo cae sobre una carta con este símbolo, Zorro Rojo termina su movimiento inmediatamente. Luego, retira esta carta del Suelo del Bosque. La nieve lleva . Sin embargo, la carta situada debajo de una carta de Nieve puede seguir intercambiándose normalmente.

Baraja: Toda la Baraja de Invierno; quita Zorro Rojo y las Crías de Conejo de Cola de Algodón #1 y #0.
Fichas: Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: Cuerva, barajadas en el lado izquierdo del Barranco; Crías de Conejo de Cola de Algodón nº 2 y Lince Rojo, barajadas en el lado derecho del Barranco; y 4 cartas que se colocarán encima de las cartas según el diagrama de abajo.
Configuración de Suelo del Bosque:



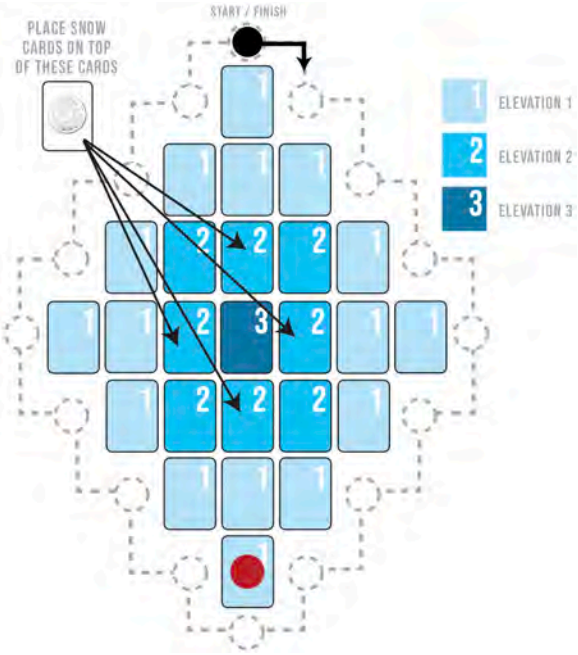
Shuffled into left side of ravine; Start/Finish; Shuffled into right side of ravine
Barajada en el lado izquierdo del barranco; Inicio/Final; Barajadas en el lado izquierdo del barranco

25 LOCURA DE MONTAÑA

Nivel de dificultad: Difícil

La comida es cada vez más difícil de encontrar. La última comida, un magro conejo, no era ni de lejos suficiente para alimentar a toda la familia. Zorro Rojo debe alejarse de su territorio hasta las cercanas Montañas Blue Ridge para encontrar comida. Cuando Zorro Rojo se acerca, huele el almizcle de Coyote: este debe ser el territorio de Coyote. Con este peligro, junto con el peligro siempre presente de León de Montaña, Zorro Rojo debe encontrar su cena rápidamente. Zorro Rojo debe atravesar el terreno más difícil hasta ahora para encontrar comida para su hambrienta familia, ¡y el tiempo es oro!

Objetivo: Atrapa 2 conejos antes de que León de Montaña dé una vuelta completa a la montaña. Aún pierdes si te pilla León de Montaña.
Reto: Este terreno montañoso plantea muchos retos a nuestro protagonista, Zorro Rojo. Hay muchos lugares donde acorralarse y algo de nieve en las cotas más altas por la que caminar arduamente. La montaña está dividida en tres zonas de elevación (véase el diagrama). Zorro Rojo debe detenerse inmediatamente cuando se mueve a una carta de mayor elevación (número más alto) pero puede moverse normalmente en la misma elevación o bajando elevaciones.
Baraja: Baraja de Invierno de Suelo del Bosque; eliminar Vegetación, Bagre Cabeza de Toro y Cría de Conejo de Cola de Algodón #0.
Fichas: Zorro Rojo y León de Montaña
Cartas de Inicio Necesarias: Coyote, #2 Crías de Conejo de Cola de Algodón, y 4 cartas que se colocarán encima de las cartas según el diagrama siguiente
NOTA: En el raro caso de que no queden cartas en la baraja para sustituir una carta en el Suelo del Bosque, entonces simplemente deja un hueco en el Suelo del Bosque y sigue las reglas de huecos del escenario 11 Cría Fuera de Control.
Configuración de Suelo del Bosque:



Place Snow cards on top of these cards; Start/Finish; Elevation 1, Elevation 2, Elevation 3
Coloca las cartas de Nieve encima de estas; Inicio/Final; Elevación 1, Elevación 2, Elevación 3

¡Felicidades! Has ayudado con éxito a Zorro Rojo a sobrevivir un año entero. ¿Te alegra no tener que cazar para comer como hace Zorro Rojo? Pero experimentar el Suelo del Bosque le da una pequeña muestra de lo que es para los animales que viven entre el Suelo del Bosque. Ahora que dominas cada escenario, puedes volver atrás libremente y elegir cualquier escenario que desees jugar. Si no te decides, consulta nuestro generador de escenarios aleatorios: www.devourcardgame/Forest-Floor/scenario-generator

Si quieres poner a prueba tus habilidades en el Suelo del Bosque en otras aventuras, consulta los nuevos escenarios mensuales en: www.devour/Forest-Floor/monthly-scenarios. El viaje de Zorro Rojo aún no ha terminado.

JUEGOS INDEPENDIENTES

Si has completado con éxito el Escenario Historial, ya eres un experto en cómo jugar una partida estándar de *DEVORAR: Suelo del Bosque*. Elige tu(s) escenario(s) favorito(s) y tu nivel de dificultad y haz de esto tu experiencia sola en *DEVORAR: Suelo del Bosque*.
O echa un vistazo a: www.abrainstormgame/devourforestfloor.com y haz que nuestro selector de escenarios al azar elija por ti.

---

26 EL DÍA MÁS CORTO DEL AÑO

Hoy es el día del Solsticio de Invierno. El sol apenas es visible entre las densas nubes que cubren el cielo. La nieve, pequeña y azotadora, cubre rápidamente el bosque de blanco. Pero a diferencia de la última nevada, los vientos cortaron la tierra con fuerza suficiente para derribar árboles. No se ve nada excepto la nieve. Una ventisca arrasa la tierra. Zorro Rojo debe buscar frutas y semillas, cualquier alimento que pueda encontrar ahora. Será un reto.

27 NADA MÁS QUE LOS PÁJAROS

El invierno está a punto de terminar. Los días se alargan poco a poco. Pero todas las frutas y semillas han sido desenterradas. Zorro Rojo ni siquiera oye a los ratones escabullirse bajo la nieve. En cambio, desesperado por comer, intenta atrapar a los pájaros que picotean el suelo para alimentarse. Pero Zorro Rojo no es el único que busca comida. Hace meses que los Leones de Montaña no luchaban por el territorio, sino que se ponían a prueba entre sí en busca de pareja. Juntos, buscando criar a sus propios cachorros en primavera, los Leones de Montaña intentan darle caza a Zorro Rojo.

CONTENIDO MENSUAL ADICIONAL

UN TORNADO INESPERADO

¡Un tornado! Un tornado ha aterrizado en el Suelo del Bosque. ¿Sabías que los tornados se forman cuando el aire caliente de las nubes de tormenta se encuentra con el aire frío que cae? Esto hace que las corrientes de aire caliente y frío giren y formen un tornado. Una peligrosa columna de aire terriblemente rápida va a destruir todo a su paso. Zorro Rojo tendrá que cazar sus conejos rápidamente o será azotado por los intensos vientos.

LA LOCURA DEL DESLAVE

La temporada de huracanes ha sido dura para el bosque. Con las lluvias torrenciales, el Suelo del Bosque ha empezado a erosionarse rápidamente, ¡provocando un corrimiento de tierra! El barro se desliza furiosamente hacia abajo, sumiendo en el caos a todos los animales del bosque. ¿Podrá Zorro Rojo encontrar su equilibrio y cazar conejos en esta peligrosa situación?

SERPIENTES DESLIZANTES

Esos Conejos de Cola de Algodón deben ser buenos en matemáticas, ¡porque realmente saben multiplicarse! Aunque Zorro Rojo ha ayudado a cazar esta población explosiva de conejos, no es el único depredador que aprovecha todo el alimento extra. Todos estos conejos han atraído a las serpientes del bosque, desde serpientes de cascabel hasta cabezas de cobre. Zorro Rojo debe evitar a estas serpientes venenosos mientras se deslizan silenciosamente. Pero, ¡cuidado! Estas serpientes cazan las mismas presas que Zorro Rojo y es probable que ataquen si se ven amenazadas.

LAGO PERDIDO, PARTE 2

¡Zorra ha encontrado a Zorro Rojo! Le acicala alegremente el pelaje mojado; está contenta de haber encontrado a su pareja. Pero ahora ambos están perdidos cerca del Lago Perdido. Las lluvias no han hecho más que intensificarse, oscureciendo la tierra y destruyendo todo rastro de olor. Una fina niebla hace casi imposible encontrar el camino de vuelta. ¿Podrán Zorra y Zorro Rojo escapar del Lago Perdido?

LAGO PERDIDO PARTE, 3

Por suerte, las lluvias alrededor del Lago Perdido por fin han empezado a calmarse. Debería facilitar el trabajo de Zorra y Zorro Rojo para encontrar el camino de vuelta a casa. Sin embargo, en su intento por volver a casa, ¡ambos se dan cuenta de que no están cerca de su territorio! Y lo que es peor, captan los olores delatores de León de Montaña. Con un pequeño aullido, Zorra olfatea un túnel Tejón cercano. Tal vez puedan usar esos túneles para volver a casa y evitar al León de Montaña.