

Un paseo por el bosque

Descripción general: el otoño es el momento para hacer una caminata relajante en el bosque y ver toda la belleza que la naturaleza tiene para ofrecer. En *A Walk in the Woods*, los jugadores toman el mejor camino para ver tantas características como sea posible y obtener la mayor cantidad de puntos. El juego dura de 15 a 30 minutos y es para 1 a 10 jugadores.

Componentes

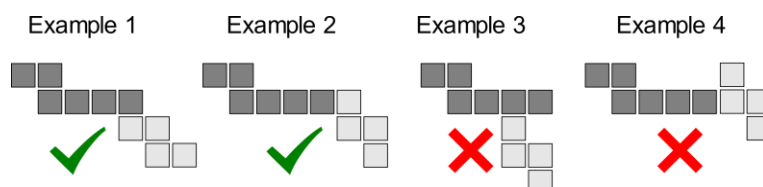
- 1 hoja de jugador por jugador: asegúrese de que todos los jugadores usen el mismo lado
- 3 dados (1 verde, 1 amarillo, 1 rojo)

Cómo jugar

Cada ronda completa estos pasos:

1. Seleccione Dados. Un jugador tira los tres dados. Cada jugador selecciona dos de los tres dados y la suma de esos dados se usa para determinar qué forma se puede agregar a su camino.

2. Agregar a ruta. Una vez que se selecciona una forma, el jugador agrega esta nueva ruta al final de su ruta existente. La forma se puede rotar de la forma que desee el jugador, y la imagen especular de la forma también se puede usar en cualquier rotación. Uno de los extremos de la nueva ruta debe ser ortogonalmente adyacente al final de la ruta actual. El nuevo camino no puede cubrir ninguno de los cuadrados negros en la hoja del jugador y no puede cubrir el camino existente. Si un jugador no puede o elige no colocar una de las formas disponibles, puede agregar un solo bloque al final de su camino y renunciar a cualquier bonificación (consulte el paso 4) para la ronda. En los ejemplos siguientes, los bloques de color gris oscuro son la ruta existente y los bloques de color gris claro son la nueva ruta. Los ejemplos 3 y 4 no son válidos ya que un extremo de la nueva ruta no es ortogonalmente adyacente al final de la ruta actual.



3. Marque características. Cualquier característica que esté cubierta por la nueva ruta está marcada en la parte inferior de la hoja del jugador.

4. Complete un bono. Después de que cada jugador seleccione dos dados para usar en el nuevo camino, quedará 1 dado para cada jugador. Completa 1 lado de la forma superior más incompleta en la sección de Bonos de la hoja de jugador que coincida con el color de ese dado. Cuando se completan todos los lados, el jugador obtiene un poder especial que puede usar en cualquier turno futuro. Cuando se usa el poder, coloque una X a través de la forma.

1.- Verde: use cualquier forma que desee de las 6 disponibles; ignore los totales arrojados en los dos dados seleccionados. El jugador aún puede tomar una bonificación con el dado sobrante en el turno en que se usa este poder.

2.- Amarillo: use la forma seleccionada en su turno para agregar como un camino lateral desde cualquier punto de su camino existente. Esto se hace además de agregar la forma al final de su camino.

3.- Rojo: los cuadrados de bonificación rojos completados cuentan como puntos al final del juego.

5. Comienza una nueva ronda.

Primera ronda: en la primera ronda, el nuevo camino seleccionado debe comenzar desde uno de los 6 cuadrados al lado de Inicio.

Fin del juego: el juego termina en la ronda cuando 1 o más jugadores extienden su camino hacia o más allá de uno de los 6 cuadrados finales. Se permite que una parte del nuevo camino pase los últimos 6 cuadrados.

Puntuación

Sume los puntos de cada característica para determinar el ganador.

1. Hojas: cada hoja vale la cantidad de puntos indicados.
2. Ciervo: obtenga la cantidad de puntos indicados según la cantidad de ciervos que se hayan marcado.
3. Flores: el jugador que haya marcado la mayor cantidad de flores obtiene 16, el segundo lugar es 8 y el tercer lugar es 4. En caso de empate, los puntos se combinan y se dividen entre los jugadores redondeando hacia abajo. Por ejemplo, si dos jugadores empatan en el primer lugar, recibirían 12 puntos cada uno.
una. En un juego de 2 jugadores, suponga que hay un tercer jugador automatizado que siempre recibe 8 flores. Por lo tanto, si un jugador obtiene 10 flores y el otro jugador obtiene 6 flores, el primer jugador obtendrá 16 puntos y el segundo jugador obtendrá 4 puntos.
4. Bonificación roja: gana puntos por cada casilla de bonificación roja completada.
5. Meta: todos los jugadores que llegan a la meta en la ronda final obtienen 10 puntos.

Juego en solitario

A Walk in the Woods se puede jugar solo con estas pequeñas modificaciones.

- Al final de cada ronda, complete 1 de los puntos debajo del encabezado "Solo". El juego termina cuando el jugador ha llegado a la meta o se han llenado todos los puntos.
- El jugador solo obtiene los 10 puntos de bonificación por terminar si llega a la meta en la ronda final.
- Para la puntuación de flores, se supone que hay dos jugadores automáticos que siempre obtienen 8 y 6 flores. Por lo tanto, si el jugador tiene 7 flores, obtendrá los puntos para el segundo lugar.

Puntuación en solitario

- < 50 puntos - Terminas tu caminata cubierto de garrapatas y picaduras de mosquitos. Te torciste el tobillo y cada paso era peor que el anterior. Y fuiste atacado por lobos.
- 50 - 60 puntos - Tu caminata fue calurosa y desagradable. Debería haberse quedado adentro y jugar juegos de mesa.
- 60 - 70 puntos - Tuviste una caminata agradable pero sin complicaciones.
- 70 - 80 puntos - Caminaste a lo largo de un hermoso río y observaste a una familia de nutrias jugando en el agua. Te sientes renovado y energizado después de tu tiempo en la naturaleza.
- > 80 puntos - Los animales se detienen en tu camino y hacen una reverencia. Descubres una magnífica cascada nunca antes vista por el hombre y tomas una fotografía que termina en la portada de National Geographic. Eres uno con la naturaleza.

Start

Finish

Solo

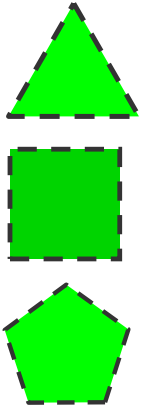
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○

Bonuses

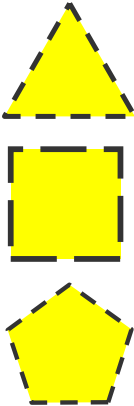
Path Shapes

Scoring

Use any Shape



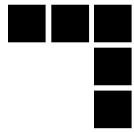
Side Trail



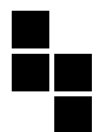
Points



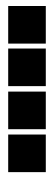
2 & 12



5 & 9



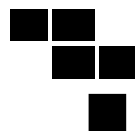
3 & 11



6 & 8



4 & 10



7



= 1

○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○

= 2

○ ○
○ ○
○ ○
○ ○

= 3

○ ○
○ ○
○ ○

○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○

1 = 1
2 = 3
3 = 6
4 = 10
5 = 15
6 = 21
7 = 28

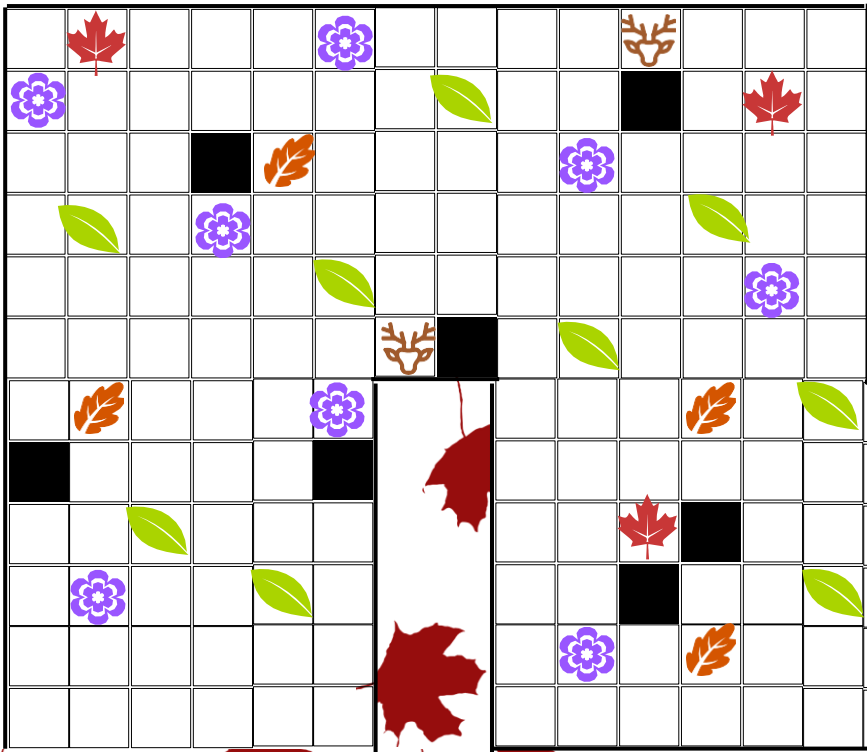
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○
○ ○

1st = 16
2nd = 8
3rd = 4

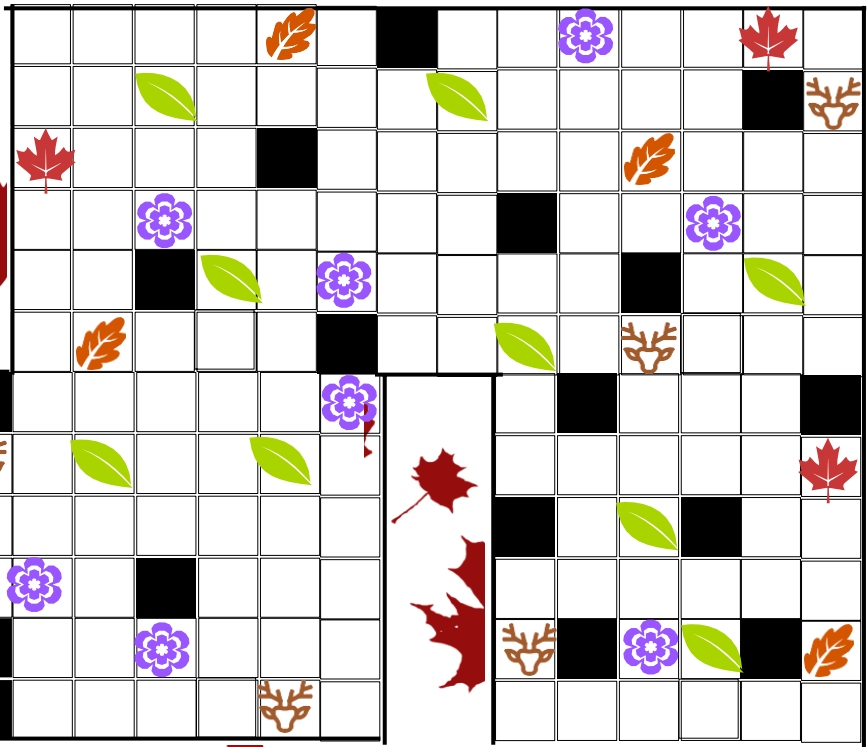
Finish = 10

Red Bonus

Total

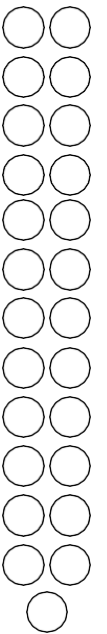


Start



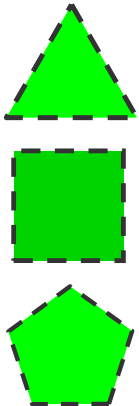
Finish

Solo



Bonuses

Use any Shape



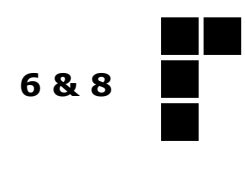
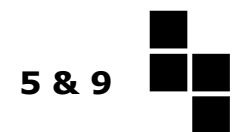
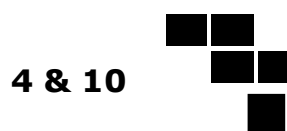
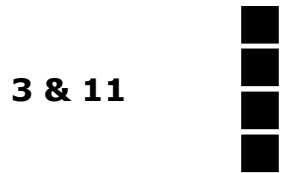
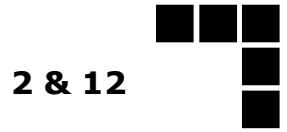
Side Trail



Points



Path Shapes



Scoring

= 1

= 2

= 3

1 = 1
2 = 3
3 = 6
4 = 10
5 = 15
6 = 21
7 = 28

1st = 12
2nd = 8
3rd = 4

Finish = 10

Red Bonus

Total