

Spooky Forest

Un juego de mesa dark fantasy y asimétrico

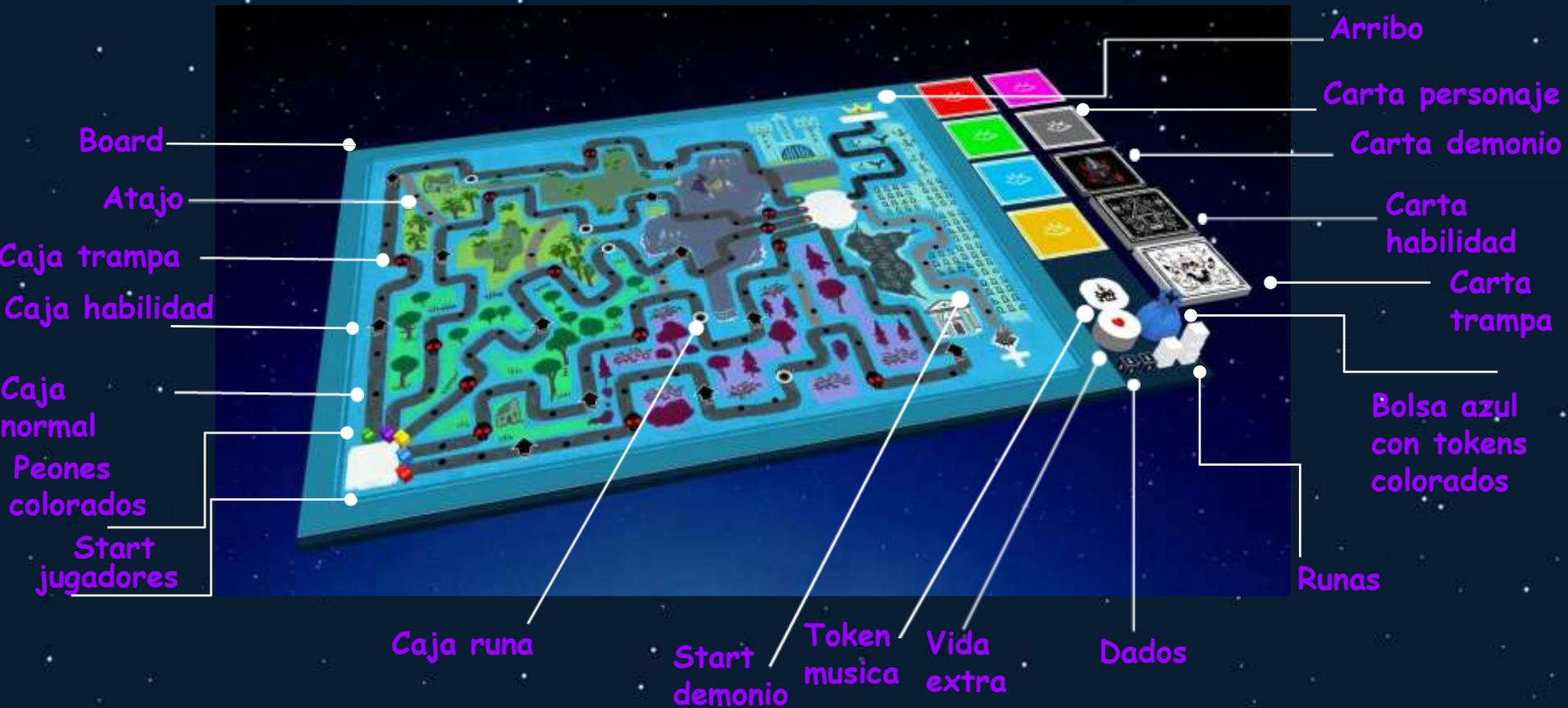
3-6 jugadores

15-30 min

An illustration of a dark, spooky forest at night. In the center, a large, dark castle with a prominent tower and a full moon in the sky. The word "SPOOKY" is written in a stylized, yellow, gothic font on the left, with a skull integrated into the letter 'O'. The word "FOREST" is written in a similar font on the right. The scene is lit with a dark blue and purple color palette, with a full moon in the sky. In the foreground, there are several small, glowing skulls and a torch on the ground.

SPOOKY FOREST

Componentes



Reglas

- Es recomendable tener un papel para anotar
- El jugador saca una pieza de color de la bolsa azul que corresponde al color de un personaje
- Si ningún jugador saca el gris (color del demonio) se lanza el dado y el que saque el número más bajo jugará el demonio para el juego.
- Los 5 caracteres comienzan en la esquina inferior izquierda del tablero, al comienzo del bosque
- El demonio comienza en la esquina inferior derecha, en el cementerio
- Los jugadores siguiendo el sentido de las agujas del reloj partiendo del green, tiran uno de los dos dados para moverse
- Una vez que decidas comenzar el juego si quieres que la música de fondo acompañe el juego, voltea la ficha con el castillo (solo disponible para Tabletopia)

- Los jugadores tienen tres vidas y pueden obtener vidas extra con una carta particular
- Una vez que se ha tomado una carta, el jugador la guarda en el banco junto con la runa una vez que se recupera. Para obtener la runa, el jugador debe pasar por la caja rodeada de blanco. Cada jugador solo puede tener una runa
- El demonio es inmune a cajas trampa y cajas habilidad

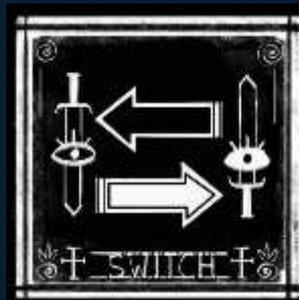
Cajas habilidad



- Cajas y cartas habilidades marcadas con una flecha negra:
 - +2: el jugador avanza dos casillas
 - Fight: el jugador elige a alguien con quien el demonio tiene un desafío directo
 - Roll dice: el jugador tira el dado y elige a otro jugador que retrocede el número de casillas que salieron en el dado
 - Demon persecution: el jugador puede elegir otro juego y asegurarse de que este último pueda ser perseguido por el demonio hasta la corona.
 - Remove extra life: el jugador puede optar por eliminar una bonificación de vida de otro jugador, si el jugador no tiene extra vidas, pierde una vida normal
 - Switch: el jugador elige a un jugador y en el camino de este último las cajas trampa se convierten en cajas de habilidades y viceversa
 - Take rune: el jugador le roba la runa a alguien, la vuelve a colocar y el jugador comienza de nuevo (si es el personaje verde o rojo, comienza de nuevo desde el espacio 5) y tiene la posibilidad de recuperar la runa

- Change road: el jugador puede decidir cambiar de camino usando atajos, puede moverse de un lado a otro para escapar del demonio y puede (si no está en posesión de una runa) tomar la runa que se encuentra en el camino del oponente, lo que obliga al oponente a hacer lo mismo
- Extra life: el jugador recibe una vida extra y toma una ficha con un corazón rojo ubicada en la esquina inferior derecha al lado de la bolsa azul
- Animal card: el jugador explota el poder del animal que tiene en su poder:
 - Perro (leñador) -> el jugador elige el desafío y saca consecutivamente 3 fichas de la bolsa azul
 - Gato (bruja) -> saltar un cuadrado trampa
 - Erizo (alquimista) -> el jugador continúa a la runa si no la tiene
 - Águila (hechicero) -> omitir un desafío con el demonio
 - Pajarito (aventurero) -> el jugador elige el reto y tiene +2 en el número del dado que sale

Cartas habilidad



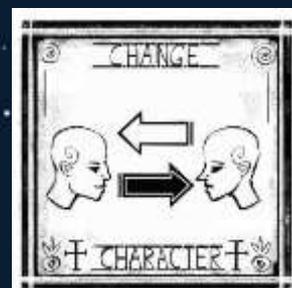
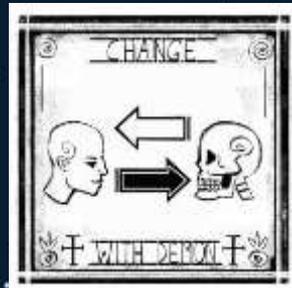
Cajas trampa



- Cajas y cartas trampa marcadas con una calavera negra con ojos rojos:
 - -2: el jugador retrocede 2 casillas
 - Fight: desafío directo con el demonio
 - Roll dice: esta carta penaliza a todos los jugadores con el demonio eliminado. cada jugador tira el dado y retrocede por el número que salió
 - Demon persecution: el jugador puede ser perseguido desde el demonio hasta la corona
 - Remove extra life: si el jugador tiene una vida extra, debe restarla en 1 de la que ya tiene, si no tiene una vida extra debe restar una vida

- Switch: las cajas trampa se convierten en cajas de habilidades y viceversa
- Skip 1 turn: todos los jugadores excepto el demonio saltan un turno
- Change character: el jugador cambia de personaje al que está más atrás en el mapa
- Take another card: el jugador toma otra carta y se la da a un jugador de su elección
- Change with the demon: el jugador debe cambiar su personaje con el demonio

Cartas trampa



Carta demonio



El demonio puede decidir explotar el poder de su espada que le permite teletransportarse donde quiera pero está a una casilla de distancia de un jugador

El demonio tiene dos cartas de teletransportación si el número de jugadores va de tres a cuatro



El demonio tiene tres cartas de teletransportación si el número de jugadores va de cinco a seis

Desafíos contra el demonio

1

Desafío con dado

El jugador tira un dado y el demonio tira el otro dado, el que tira el número más alto gana

2

Desafío con tokens

El jugador y el demonio toman los tokens colorados de la bolsa azul uno a la vez, el primer color correspondiente a uno de los dos personajes que salen gana

3

Desafío con dado

El jugador o el demonio tira el dado, si sale un número par, el jugador gana, en cambio si sale un número impar, gana el demonio

4

Desafío con cartas

El jugador y el demonio compiten entre sí usando las cartas de trampa y habilidad. El demonio roba cartas en función de cuántas y qué cartas tiene el jugador en su banco.

- Las cartas de habilidad tienen un valor positivo
 - Las cartas de trampa tienen un valor negativo

El que obtenga la mayor cantidad gana
(Ver la siguiente diapositiva para conocer los valores de las cartas)

5

Desafío con cartas

El jugador y el demonio toman sus respectivas cartas de personaje (gris + color de personaje), 5 cartas de habilidad del mazo de cartas de habilidad, 5 cartas de trampa del mazo de cartas de trampa y las barajan. Luego se turnan para sacar una carta, el primero en sacar la carta de su color gana

Valores cartas por el desafío 4

■ Cartas habilidad:

- +2
- Fight : 3
- Roll dice : 4
- Demon Persecution : 5
- Remove extra life : 6
- Switch : 7
- Extra life : 8
- Take rune : 9
- Change road : 10
- Animal card : 0

■ Cartas trampa:

- -2
- Fight : -3
- Roll dice : -4
- Demon persecution : -5
- Remove extra life : -6
- Switch : -7
- Change character : -8
- Change with the demon : -9
- Skip 1 turn : -10
- Take another card : 0

Cómo obtener un desafío con el demonio

- El jugador puede tener un desafío con el demonio hasta el punto de color junto al gran círculo blanco, después de lo cual está a salvo a menos que haya obtenido una carta que diga persecución del demonio o el demonio utiliza una demon card
- Si el jugador se encuentra en el mismo espacio que el demonio, comienza un desafío o si el jugador obtiene una carta fight
 - Si el jugador pierde, tiene que empezar el curso de nuevo (si es el personaje verde o el personaje rojo empieza de nuevo desde la casilla número 5), pierde 1 de las 2 vidas que tiene (a menos que haya obtenido vidas extra) y si está en posesión de la runa, la pierde pero tiene la posibilidad de recuperarla rehaciendo todo el camino y el demonio se queda donde está a menos que sea un desafío derivado de una carta de lucha en cuyo caso el demonio vuelve a espacio en el que estaba antes de que se tomará la cartelera
 - Si, por el contrario, el jugador gana, el demonio empieza de nuevo y puede seguir avanzando si aún le quedan algunos espacios desde la tirada de dados

Cómo ganar

Demonio



El demonio necesita evitar que los jugadores lleguen al castillo con una runa

Personaje



Los jugadores deben llevar una runa al castillo (junto a la corona)