

ARDILLAS DEL BOSQUE



Las ardillas son las criaturas más pícaras del bosque. En otoño, cuando abundan los frutos secos, los esconden bajo las hojas. Luego, en el duro invierno, recuperan sus frutos y roban otros si los encuentran.

COMPONENTES

5 tableros, 35 fichas de jugador y 5 fichas de animales.

OBJETIVO DEL JUEGO

Reunir el grupo más numeroso de frutos iguales.



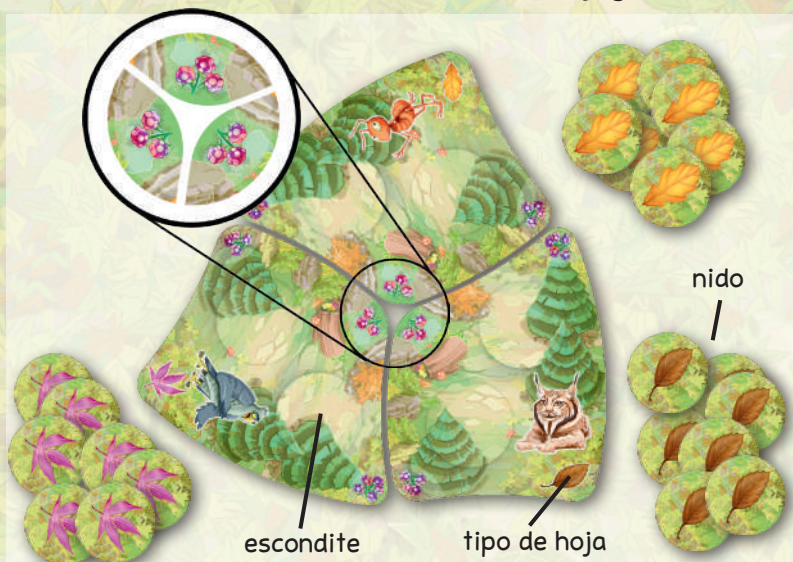
MODOS DE JUEGO

Elige entre las ardillas diurnas para un juego más estratégico o las nocturnas si eres más pillito. Puedes rodearlas de toda la fauna del bosque, de un solo animal (el Rey del Bosque) o de ninguno (Pequeardillas).

Descubre ahora el bosque de día con toda su fauna y, después, el resto de modos de juego.

PREPARACIÓN

Toma tantos tableros como jugadores haya en la partida y ponlos sobre la mesa por su lado de día. Luego, forma el bosque uniendo los tableros por los vértices que marquen tantos frutos silvestres como número de jugadores.



Bosque para 3 jugadores: 3 tableros unidos por los vértices con 3 moras

Cada tablero muestra un tipo de hoja distinta. El jugador más cercano a cada tablero toma las 7 fichas con esa misma hoja y las baraja en su zona de juego –que representa su nido– con la hoja bocarriba.

Se elige jugador inicial.

CÓMO SE JUEGA

En Otoño se apilan las fichas en el bosque (las ardillas esconden los frutos). En Invierno se llevan al nido (las ardillas recogen tantos frutos como pueden).

Otoño

El jugador inicial elige una de sus fichas, la mira en secreto y la coloca con la hoja bocarriba sobre cualquiera de los escondites del bosque, sin dejar que nadie más vea lo que se esconde debajo de la hoja.



Si ya hubiera una o más fichas en ese escondite, dejará la suya sobre la ficha superior.

Los jugadores repiten esta operación, por turnos, hasta que todas las fichas quedan apiladas sobre el bosque.

Invierno

El jugador inicial, y luego el resto de jugadores por turnos, toma la ficha superior de cualquier escondite, la gira para descubrirla y la deja en su nido. Así, todos podrán comprobar si se ha llevado un fruto seco... o algo peor.



Cuando un jugador se lleva una ardilla, atrae la atención del animal que vive de ese tablero y realizará su correspondiente acción (ver *Animales del bosque*).

Si se está jugando con animales de día, estas acciones les permitirán recuperar una ficha adicional del bosque hasta su nido. Si esta ficha es una nueva ardilla, debe realizar la acción del nuevo animal. Su turno no terminará hasta llevar a su nido una ficha distinta a una ardilla.

Excepción: Cuando solo quedan ardillas en el bosque, el turno del jugador inicial quedará incompleto.

FINAL DEL JUEGO

Una vez recogidas todas las fichas del bosque, cada jugador debe anular uno de sus frutos por cada caca que haya en su nido. Gana el jugador con el grupo más numeroso de frutos iguales.



Gana el trío. Observa: solo puntúan los frutos; ni ardillas, ni fichas vacías, ni cacas

En caso de empate, los jugadores empatados comparan su siguiente grupo más numeroso de frutos, y así sucesivamente, incluso los grupos de un solo fruto suelto. Si persiste el empate, gana el jugador empatado que haya jugado en último lugar.

MODO NOCHE

Esto es lo que cambia...

En la Preparación, monta el bosque con los tableros por su lado de noche.



En Otoño, cada jugador elige qué ficha suya desea conservar en su nido. La dejará con la hoja bocarriba: solo él sabrá cuál es.

Después, para esconder las 6 restantes en el bosque, puede mirar sus fichas en secreto y colocar en cada turno la que quiera.

En Invierno, ningún animal de noche permitirá tomar ninguna ficha del bosque.

MODO REY DEL BOSQUE

Esto es lo que cambia...

En la Preparación, elige el animal que será el Rey esta partida.

Monta el bosque –por su lado de día o de noche– y coloca la ficha de animal del Rey en el centro del bosque.



En Otoño, sigue las reglas de día o de noche, según corresponda al animal elegido.

En Invierno, cuando se descubra una ardilla, el animal que se activa es siempre el Rey del Bosque.

Opcionalmente, puedes jugar un campeonato al mejor de 5 partidas, una con cada animal del día o de la noche. El jugador inicial irá rotando. El vencedor de cada partida se llevará la ficha del Rey del Bosque. En caso de empate, gana el jugador empatado que haya quedado mejor en la quinta partida.

MODO PEQUEARDILLAS (para menores de 6 años)

Esto es lo que cambia...

En la Preparación, retira del juego las fichas de ardilla. Así, no se activarán animales. Gana quien recoge más frutos. En caso de empate, ganan todos los jugadores empatados.



Cuando las pequeardillas asimilen este modo de juego, puedes introducir el Rey del Bosque y, después, el modo Día. El modo Noche solo se aconseja cuando acepten que los jugadores pueden quitarse fichas.

REGLAS ADICIONALES PARA 2-3 JUGADORES

Las ardillas dormilonas (hibernantes) son jugadoras extra que no juegan. Incorpora tantas como quieras. ¡Cuantas más, mejor!

Esto es lo que cambia...

En la Preparación, monta un tablero más por cada una. Baraja las fichas de cada dormilona y déjalas con las hojas bocarriba sobre los dos escondites de su tablero.



Partida de 2 jugadores con otras 2 ardillas dormilonas

Si estás jugando el modo de Noche, además, retira del juego, al azar y sin mirarla, una ficha de cada tablero de ardilla dormilona.

En Otoño, no podéis dejar vuestras fichas sobre el tablero de las ardillas dormilonas. En cambio, en Invierno, podéis tomar fichas de todo el bosque.

ANIMALES DEL BOSQUE

Animales de día



Oso: Voltea la torre de fichas de cualquier escondite del bosque.

Después, toma la ficha superior de ese escondite o de cualquier otro, descúbrela y déjala en tu nido.

Lince: Elige un escondite y mira en secreto todas sus fichas. De ellas, elige la que quieras, descúbrela y déjala en tu nido. Devuelve el resto a su escondite en el mismo orden que estaban.



Águila real: Toma la ficha superior de cualquier escondite, mírala en secreto y llévala a tu nido ¡sin descubrirla!

Solo deberás mostrarla al final de la partida.



Hormiga: Elige un escondite, que será el hormiguero. Mira en secreto la ficha superior y decide:

- a) si descubres la ficha, te la llevas al nido y termina la acción,
- b) o si la dejas sobre otro escondite del bosque y repites la operación con la siguiente ficha del hormiguero.

Repite esto hasta llevar una ficha a tu nido. Si llegas hasta la ficha inferior del hormiguero, debes tomarla.

Lagartija: Voltea la ficha superior de dos escondites. Después, toma una de las dos y déjala descubierta en tu nido.

Si solo quedaban fichas en un único escondite del bosque, divide la torre de fichas entre dos escondites antes de voltear las fichas.



Animales de noche



Jabalí: Elige un escondite y mira en secreto todas sus fichas.

Reordénalas a tu gusto y devuelve la torre a su sitio, pero volteada.



Zorro: Roba una ficha del nido de otro jugador y llévatela al tuyo.



Búho: Retira del juego una ficha del nido de otro jugador.

Escarabajo pelotero: Mueve una caca de un nido a otro. No estás obligado a moverla a tu propio nido.



Serpiente: ¡Defiéndete! Retira del juego uno de tus frutos. Si no tienes ningún fruto que arrojarle, huye del bosque y abandona la partida.

CONSEJOS ARDILLEROS

¿Tienes mala memoria? Esconde tus frutos con estrategia: ponlos cerca de ti, gira las hojas apuntando al frente, sigue un orden...

Recuerda: gana quien reúne más frutos iguales. ¡Roba pronto las fichas otros! Si esperas, te dejarán las peores. Y atento a los demás. Si no recuperan sus propias fichas, algo huele mal: ¡ni las toques!

Observa las fichas que han salido. Puedes averiguar el color de las ardillas que faltan. Mira en secreto el color de las hojas de las fichas de tu nido. Ahora sabes qué hojas esconden el fruto que buscas.

AGRADECIMIENTOS

A mis hijos, Claudia y Héctor, a la asociación Ludo y a Lorenzo Tarabini en particular.

Paco Gómez

ARDILLAS DEL BOSQUE

Autor: Paco Gómez

Ilustraciones: Amelia Sales

Maquetación: Juan José Martínez

Traducción: Gloria R. García

Producción: Átomo Games

Copyright y propiedad intelectual: Átomo Games
Primera edición – 2019

ARDILLAS DEL BOSQUE

The title 'ARDILLAS DEL BOSQUE' is presented in a playful, 3D font. 'ARDILLAS' is in yellow, 'DEL' is in green, and 'BOSQUE' is in blue. The text is set against a wooden log background with green leaves and several nuts. To the right of the log, a cartoon squirrel is holding a nut.

Squirrels are the sneakiest animals in the woods. In autumn, when there are lots of nuts, squirrels hide them under the leaves. Then, during the cold winter, they get their nuts back and steal some others if they find them.

COMPONENTS

5 game boards, 35 Player tokens and 5 Animal tokens.

OBJECT OF THE GAME

To get the biggest group of identical nuts.



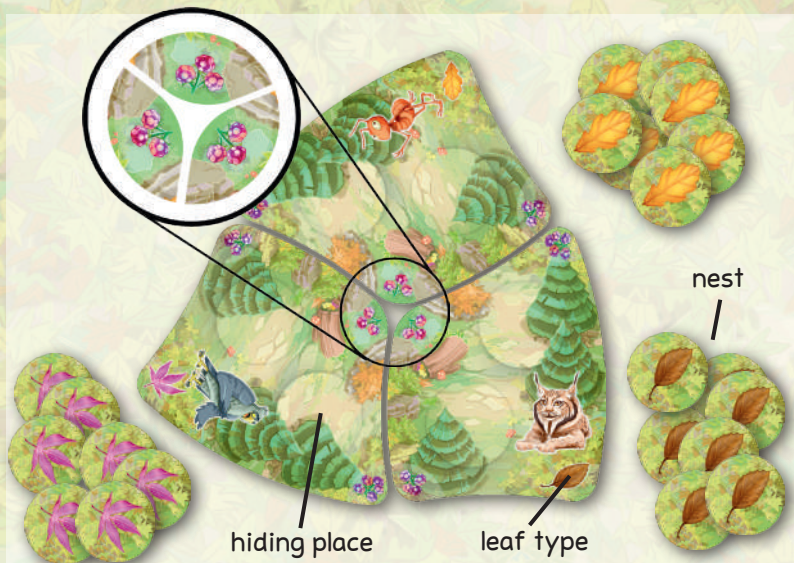
GAME MODES

Choose the diurnal squirrels to play a more strategic game, or the nocturnal squirrels if you are a little rascal. Squirrels may be surrounded by all the fauna in the woods, by only one animal (King of the Woods), or by none (Little Squirrels).

Start with the daytime mode and all the fauna, and discover the other game modes later.

SET UP

Take as many game boards as players in the game and place them on the table on their daytime side. Then, create the woods by joining the game boards by the angles with the wild fruits equal to the number of players.



The woods for 3 players: 3 game boards joined by the angles with 3 blackberries.

Each game board shows a different kind of leaf. Each player draws the 7 Leaf tokens corresponding to their closest game board, shuffles them and places them on their leaf side in front of them to create the player's nest.

Finally, choose the starting player.

PLAYING THE GAME

In autumn, the tokens are stacked in the woods (squirrels hide their nuts). In winter, the tokens are placed in the nests (squirrels gather as many nuts as they can).

Autumn

The starting player chooses one of their tokens, looks at it secretly and places it on its leaf side in any hiding places in the woods; other players cannot see what it is under the leaf.



If there is one or more tokens in the chosen hiding place, the player places their token on the top.

Players perform this action, in turns, until all tokens have been stacked in the woods.

Winter

The starting player, and then the other players in turns, draws a token from the top of any hiding places, flips it and places it in their nest. This way, players may check who has drawn a nut... or something worse.



When a player draws a squirrel, they draw the attention of the animal who lives in that game board, and so that animal's action must be performed (see *Animals in the woods*).

If you are playing with diurnal animals, these actions will allow you to draw an extra token from the woods. If this extra token is a new squirrel, the new animal's action must be performed. A player's turn doesn't finish until they draw a different token from a squirrel.

Exception: When there are only squirrels left in the woods, a player's turn will be incomplete.

END OF THE GAME

Once all the tokens have been drawn from the woods, each player must eliminate a nut for every poo they have in their nest.

The player with the biggest group of identical nuts is the winner.



The trio wins. Notice that only the nuts score, no the squirrels, the poos or the empty tokens.

In case of a tie, tied players compare their next biggest group, so on and so forth, even the groups with only one nut. If the tie persists, the tied player who has played the last is the winner.

NIGHTTIME MODE

During the set up, place the game boards on his night side.



In autumn, each player chooses one of their tokens to keep it in their nests; that token is placed on its leaf side in their nest, none else will know what it is.

Then, to place the remaining 6 tokens in the woods, a player may look at all their tokens secretly and place the one they prefer in every turn.

In winter, not a single nocturnal animal will allow you to draw tokens from the woods.

KING OF THE WOODS MODE

During the set up, choose an animal to be the king.

Create the woods as always (day or night side) and place the King Animal token in the middle of the woods.



In autumn, follow the rules of the daytime or the nighttime mode, depending on the chosen animal.

In winter, when a squirrel is revealed, the King of the Woods' action is always performed.

End of the game (optional):

You may play a tournament to the best of 5 games, one with each diurnal or nocturnal animal.

The starting player will be rotating, and the winner of every game will get the King of the Woods token. In case of a tie, the tied player who has been the best in the fifth game is the winner.

LITTLE SQUIRRELS MODE (for players under 6)

During the set up, remove the Squirrel tokens from the game. This way, animals' actions won't be triggered.

The player who gets the most nuts is the winner. And, in case of a tie, all tied players win.



When the little squirrels know how to play this mode, you may introduce the King of the Woods mode and, later, the Daytime mode. The Nighttime mode is only recommended when they have no problem with other players stealing their tokens.

ADDITIONAL RULES FOR 2 OR 3 PLAYERS

The sleepyhead squirrels (hibernator) are extra players but don't play. Add as many as you want, the more the merrier!

During the set up, add an extra game board for every sleepyhead squirrel. Shuffle their tokens and place them on their leaf side in the two hiding places of their boards.



2 players game with 2 sleepyhead squirrels

If you play the Nighttime mode, also remove a token from every game board of the sleepyhead squirrels randomly and without looking at them.

In autumn, you cannot place tokens in the game boards of the sleepyhead squirrels. However, in winter, you may draw tokens from all the woods.

ANIMALS IN THE WOODS

Diurnal Animals



Bear: Flip the token pile from any hiding place in the woods.

Then, draw the token on the top of that hiding place or of another one, show it and place it in your nest.

Lynx: Choose a hiding place and look at all its tokens secretly. Draw one of them, show it and place it in your nest. Place the rest back in its hiding place in the same order.



Golden Eagle: Draw the token on the top of any hiding place, look at it secretly and place it in your nest without showing it!



You must only show it at the end of the game.



Ant: Choose a hiding place; that will be the ant's nest. Look the token on the top secretly and decide

a) to show that token, place it in your nest and finish the action,

b) or to leave it in any other hiding place in the woods, and repeat the action with the next token in the ant's nest.

Repeat this action until you place a token in your nest. If you reach the token at the bottom of the ant's nest, you must draw it.

Lizard: Flip the tokens on the top of 2 hiding places. Then, draw one of them and place it in your nest.

If there are tokens in only one hiding place in the woods, divide that token pile in two hiding places before flipping the tokens.



Nocturnal Animals



Wild Boar: Choose a hiding place and look at all its tokens secretly.

Rearrange them the way you prefer and place the token pile back in its place, but flipped.



Fox: Draw a token from another player's nest and place it in your nest.



Owl: Remove a token from another player's nest from the game.

Dung Beetle: Move a poo from one nest to another. You don't have to move it to your own nest if you don't want to.



Snake: Defend yourself! Remove one of your nuts from the game. If you don't have any nut to throw it, run away from the woods and leave the game.

SQUIRREL ADVICE

Do you have bad memory? Hide your nuts strategically: Place them near you, turn the leaves pointing to the front, follow an order...

Remember! The player with the most nuts is the winner. Draw other player's tokens as soon as you can! If you wait, you will get the worst. And pay attention to other players: If they don't draw their own tokens is because something smells fishy! Don't even touch them!

Look carefully at the flipped tokens. You may guess the colour of the squirrels left. Look at the colour of your leaves in your nest secretly. Now you know which leaves hide the nuts you are looking for.

THANKS TO

My children, Claudia and Hector, the Ludo association and Lorenzo Tarabini in particular.

Paco Gómez

The title 'ARDILLAS DEL BOSQUE' is rendered in a playful, 3D-style font. 'ARDILLAS' is in large, yellow, blocky letters with a slight shadow. 'DEL' is smaller, in green, and positioned between 'ARDILLAS' and 'BOSQUE'. 'BOSQUE' is in large, blue, blocky letters with a white outline and a shadow. The background is a dense, repeating pattern of green leaves and small red berries, creating a forest floor effect.

**ARDILLAS
DEL
BOSQUE**

Author: Paco Gómez
Illustrations: Amelia Sales
Layout: Juan José Martínez
Translation: Gloria R. García
Publishing: Átomo Games

Copyright & intellectual property: Átomo Games
First edition - 2019