



1-4



45'



10+

Christophe Raimbault
Edu Valls

REDWOOD

En los confines de un paisaje salvaje, los fotógrafos amantes de la naturaleza recorren largas distancias y despliegan una paciencia infinita para inmortalizar a los animales en su hábitat natural. En busca de armonía, estos pioneros componen tomas suntuosas que representan las maravillas que encuentran durante sus travesías.



OBJETIVO DEL JUEGO

Deslumbra a tu audiencia mostrando tus talentos fotográficos. Crea un magnífico panorama, presume tu habilidad al incluir una gran diversidad de flora y fauna en tus tomas, y al final del juego, sé el jugador con la mayor cantidad de puntos de armonía (🌿).

ILUSTRADOR

Edu VALLS

GERENTE DE DESARROLLO

Michaël DEROBERTMASURE

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Marie OOMS

ARTISTA GRÁFICO

Anthony MOULINS

3D SIMULATIONS

Maxime MOULINS

3D SCULPTURE

François-Xavier MÉLARD

PROMOTOR DE PROMOCIÓN

Sophie TROYE

TROYE GERENTE DE PROYECTO

Didier DELHEZ

TRADUCTOR

Matias KORMAN

EL DISEÑADOR

Christophe RAIMBAULT

es un diseñador de juegos francés. Conocido por su juego **Colt Express** (2014), que ganó el *Spiel des Jahres* (prestigioso premio Juego del Año en Alemania). Disfruta explorando experiencias de juego en las que la inmersión, los sueños y la interacción tienen prioridad sobre la optimización.



**SIT
DOWN!**

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](https://www.facebook.com/SitDownGames)

[Sitdown.jeux](https://www.instagram.com/SitDownGames)

[SitDownGames](https://www.youtube.com/SitDownGames)

Un juego de Sit Down! publicado por Megalopole SRL. ©Megalopole (2023). Todos los derechos reservados. Estos materiales solo pueden ser utilizados para entretenimiento privado. • **ATENCIÓN:** No es adecuado para niños menores de tres años. Este juego contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas o inhaladas. Guarde esta información. • Las imágenes no son contractuales. Las formas y colores pueden cambiar. • Cualquier reproducción de este juego, total o parcial, en cualquier medio, físico o electrónico, está estrictamente prohibida sin el consentimiento por escrito de Megalopole.

COMPONENTES



8 Miniaturas de fotógrafo (📷); 2 en cada color



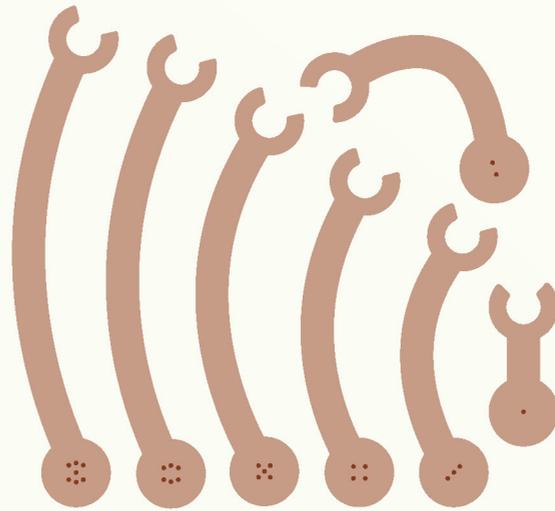
8 Anillos de neopreno para poner en las bases de las miniaturas



1 marcador de Primer Jugador



1 marcador de Sol (☀️)



7 Plantillas de movimiento (👉)



7 Peones de animal de doble grosor (🐾)
(1 de cada tipo: ardilla, mapache, nutria, castor, lobo, oso, alce)

42 Marcadores de Animal (🐾, 6 de cada tipo: ver arriba)

Es poco probable que te quedes sin los 4 tipos de marcadores que se mencionan a continuación. Si eso ocurriera, utiliza un sustituto adecuado, ya que no están limitados por los componentes.



60 Marcadores de Flor (🌸):
20 🌸, 20 🌺 & 20 🌻



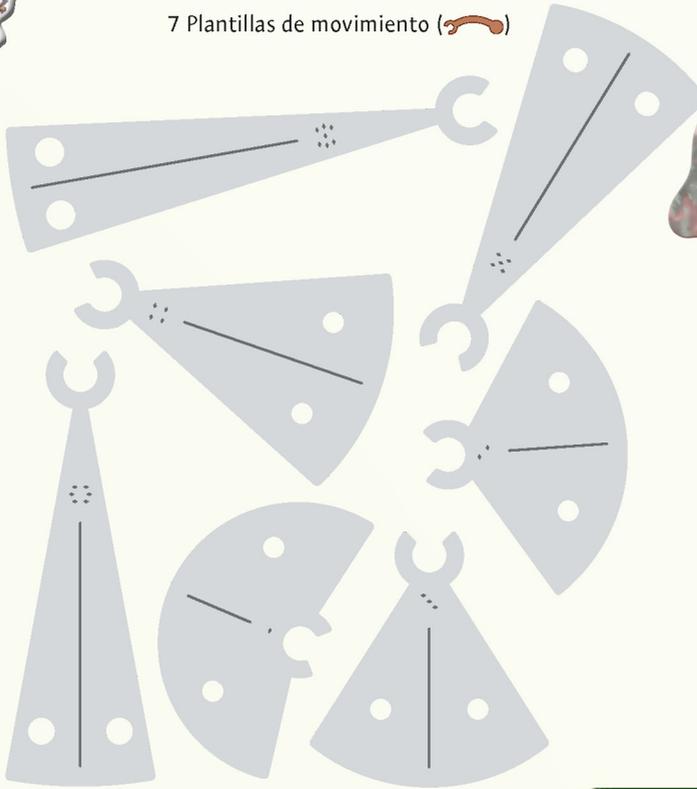
8 Marcadores de Sol (☀️)



56 Marcadores de Armonía
(36 × 🌰 & 20 × 🌳)



12 Marcadores de Secoya (🌲)



7 Plantillas de captura (👂)

Reglamento que tienes en tus manos



Tablero dividido en 5 biomas



5 Cartas de Amanecer (de doble cara)



20 Cartas de Objetivo

Identificación de carta



1 hoja de puntuación



32 Cartas de Panorama (🖼️, frente [triángulo blanco]: modo Básico, dorso: modo Experto)



1 cuerda

ÍNDICE

Modo básico	3
Preparación	3
Jugando la partida	4
Fin de la partida	8
Partida en equipo (4 jugadores)	9
Modo experto	10
Modo solitario	11
Descripciones de las cartas de objetivo	12

ATENCIÓN

Las reglas explicadas en las páginas 3 a 8 se aplican a partidas de 2, 3 y 4 jugadores; sin embargo, con 4 jugadores, recomendamos **encarecidamente** jugar una partida **en equipo**, lo cual mantiene la duración de la partida en una duración razonable.

PREPARACIÓN

- 1 Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- 2 Ordena las  por colores.
Coloca cada pila de  junto al tablero, en el bioma que coincida con su color, con el lado *Básico* boca arriba (triángulo **blanco** en la parte inferior de la carta).
El otro lado de la  es para el Modo *Experto* (triángulo **negro** en la parte inferior de la carta; ver página 10).
- 3 Selecciona una carta de Amanecer al azar; indica cómo configurar varios componentes al principio de la partida:
 - 3a **Cartas de Objetivo:** Ordena las cartas de Objetivo por su reverso (valores 1-5) y saca una carta al azar de cada valor sin mirar los dorsos. Devuelve las demás cartas a la caja; no se utilizarán durante esta partida. Coloca las cartas de Objetivo boca abajo según lo indicado en la carta de Amanecer y revela la Carta de Objetivo 1.
 - 3b : Colócalo en la pila de indicada por la carta de Amanecer sin ocultar ningún ícono .
 - 3c Donde lo indique la carta de Amanecer, coloca  en los agujeros hexagonales del tablero de juego, orientados de cualquier modo.

ATENCIÓN

No confundas las  (marcadores de grosor simple) de la reserva general con los  (peones de grosor doble) que se colocan en el tablero de juego.

A continuación, devuelve todas las cartas de Amanecer a la caja.

ATENCIÓN

Los dos círculos rojos en la carta de Amanecer solo se utilizan en las partidas en *Modo Solitario* (ver página 11).

- 4 Prepara la reserva general:
 - 4a Coloca los  en la mesa
 - 4b Coloca los marcadores () en la mesa
 - 4c Deja la cuerda cerca de los demás componentes.
- 5 Cada jugador toma 2  del mismo color y los coloca delante suyo.
- 6 Selecciona al azar al primer jugador, quien toma la ficha de Primer Jugador.
- 7 Comenzando por el **último** jugador y siguiendo en sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador coloca una de sus  en una casilla  no ocupada. El  debe cubrir **completamente** su casilla .



Esta preparación para 4 jugadores está basada en esta carta particular de Amanecer.

JUGANDO LA PARTIDA

Una partida de *Redwood* consta de **5 rondas** seguidas de una puntuación final. En cada ronda, cada jugador realizará 1 turno. Al principio de cada ronda, mueve el ☀️. A continuación cada jugador realiza su turno.

MOVIENDO EL MARCADOR DE SOL

Al principio de cada ronda avanza el ☀️ en sentido horario a la siguiente pila de 📷, y revela la carta de Objetivo que el ☀️ acaba de cruzar.



IMPORTANTE

No muevas el ☀️ en la primera ronda!

JUGANDO TU TURNO

Comenzando por el primer jugador y siguiendo en sentido horario hasta el último jugador, cada jugador **debe** realizar su turno, **que consta de las siguientes tres acciones:**

- A. Elegir plantillas
- B. Mueve a tu fotógrafo
- C. Sacar una foto

A

ELEGIR PLANTILLAS

Elige una 📷 e **inmediatamente** colócala delante tuyo.

Luego elige una 📷 y también **inmediatamente** colócala delante tuyo.

IMPORTANTE

Si tocas una 📷 debes elegirla. No puedes cambiarla por otro.

ATENCIÓN

Gran parte de lo que hace *Redwood* interesante es utilizar tu habilidad para **estimar** distancias basado en los componentes que están colocados en la mesa y tablero.

Debes elegir tus 📷...

- ...de entre las disponibles en la reserva general...
- ...y/o de entre las 📷 que se encuentran frente a uno o dos jugadores. Cada jugador del que tomes 📷 obtiene **1 🍪 de la reserva general** por cada 📷 que tomes de ellos.

No puedes elegir las 📷 que están frente a ti de la ronda anterior.

ATENCIÓN

Todas tus 📷 delante tuyo al principio del turno son tuyas de una ronda anterior. Es posible tener menos que dos: Tienes zero en tu primer turno, y en turnos posteriores otros jugadores pueden haberlos elegido desde tu turno anterior.

Ahora que has elegido las 📷 y 📷 que usarás en esta ronda, devuelve tus 📷 de la ronda anterior (si todavía los tienes) a la reserva general.



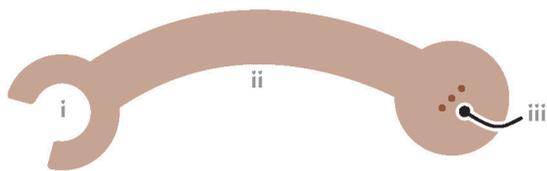
JUGANDO LA PARTIDA

JUGANDO TU TURNO

B MUEVE A TU FOTÓGRAFO

Para mover el que te representa en el tablero, debes utilizar la que acabas de elegir. La plantilla está formada por tres partes:

- i Dos brazos que permiten que la se conecte a la base de tu .
- ii Una parte central larga que representa el camino que tomarás.
- iii Un disco completo que muestra el "número" de identificación de , e indica tu punto final.

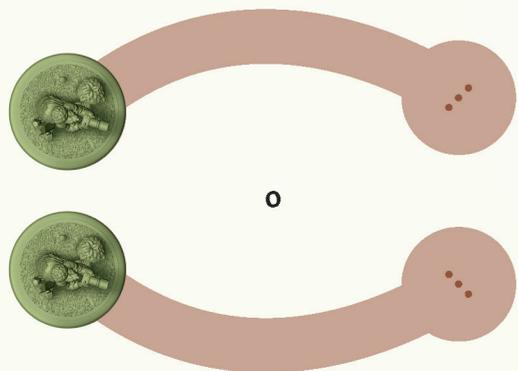


Para moverte en el tablero ejecuta los siguientes pasos:

- a. Conecta
- b. Verifica el Camino
- c. Mueve

a Conecta

Conecta tu con tu que está en el tablero. Puedes invertir la y puedes cambiar de opinión.



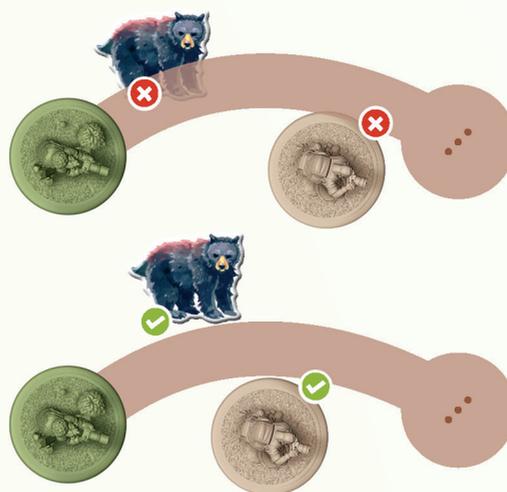
CONSEJO

Aprovecha el disco de neopreno fijado a la base de : **Ejerce una ligera presión** sobre mientras conectas y orientas la para no mover accidentalmente el en el tablero.

b Verifica el camino

Fija la posición de y rota la para determinar tu posición final. La posición de la es válida si se cumplen las siguientes condiciones:

- No cubre ni ni otro (ni total ni parcialmente).



- La posición final debe **como mínimo** cubrir el área de juego circular con frontera gruesa. Sin embargo, el camino (parte central) de la puede salir del tablero.



c Mueve

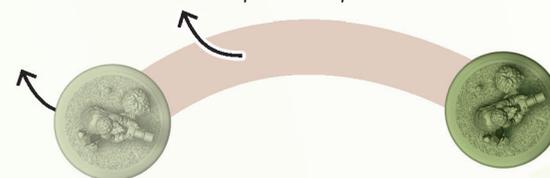
¿BLOQUEADO?

En el caso **extremadamente raro** de que tu no se pueda mover porque está bloqueado por otros y/o , entonces te quedas donde estás. No te mueves; pasa a la siguiente acción.

Coloca con cuidado tu segundo (que mantienes en tu reserva personal) en el disco en el extremo lejano de tu .



Con una mano, sostén el segundo en su lugar **sin presionar hacia abajo**, y con la otra mano, retira el primero el primer y , y devuélvelos a tu reserva personal. ¡Tu movimiento ha terminado!



¿TORPE?

Siempre que manipules algo en el tablero de juego, debes tener cuidado de no mover y accidentalmente. Si eso sucede, coloca los componentes movidos en su lugar original con la mayor precisión posible.

PRECISIÓN

En *Redwood*, un milímetro puede marcar la diferencia, por lo que es importante no aproximar tu movimiento.

JUGANDO LA PARTIDA

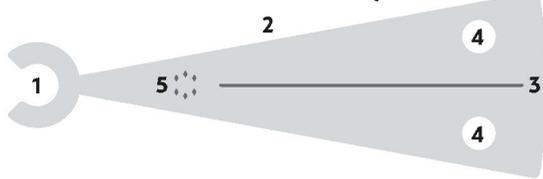
JUGANDO TU TURNO

C

SACAR UNA FOTO

Para sacar una foto, debes usar la que elegiste. Está compuesta por cinco partes:

- 1 Dos brazos que permiten que la se conecte a la base de tu .
- 2 Un triángulo con un lado redondeado, que representa el ángulo del objetivo en tu cámara.
- 3 Un eje que indica en qué dirección se tomará la foto.
- 4 Dos pequeños agujeros, perforados simétricamente a cada lado del eje, que se utilizan en las cartas de objetivo con valor 1 (ver página 12).
- 5 El «número» de identificación de la .



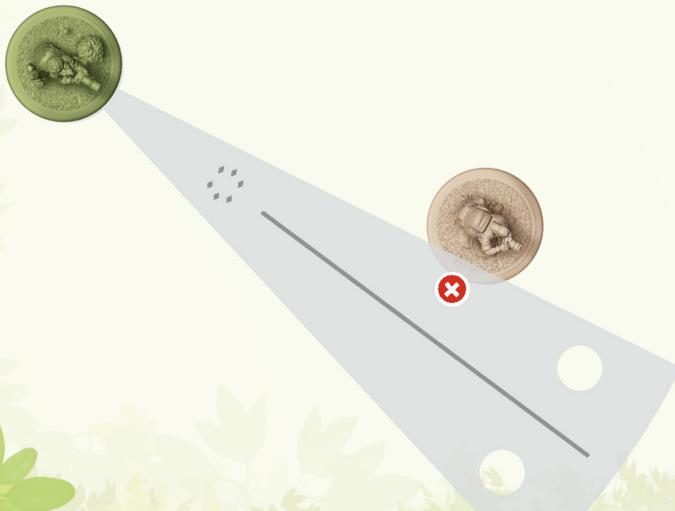
Para sacar tu foto ejecuta los siguientes pasos:

- a. Elige tu orientación
- b. Determina el fondo
- c. Coloca la carta de Panorama
- d. Aprovecha el momento
- e. Verifica las restricciones de las cartas de Objetivo
- f. Mueve los animales

a **Elige tu orientación**

Conecta tu en tu que está en el tablero. Oriéntalo como quieras, de modo que cubra **por completo** los sujetos que deseas que aparezcan en tu foto: una flor , una secoya (ambas impresas directamente en el tablero de juego) y/o un .

El no puede solaparse con otro , ni completa ni parcialmente. Por otro lado, puede salirse del área de juego.



b **Determina el fondo**

Traza una línea para extrapolar el eje de la hasta que llegues al arco coloreado en el borde exterior del tablero. El color del bioma allí indica el color de que formará el fondo de tu foto. Toma una de ese color.

Además, si el estaba encima del que acabas de tomar, deja el ahí y coge un de la reserva general (a menos que ya tengas dos en tu .

Si una pila de se ha quedado vacía, ya no puedes orientar el eje de la hacia el borde exterior de ese bioma.

Hay casillas entre cada par de biomas, entre dos arcos de colores diferentes a lo largo del borde exterior. Si el eje de tu apunta a una casilla , elige **una** entre los dos biomas adyacentes.



LA CUERDA

Si no está completamente claro hacia dónde apunta el eje de tu , utiliza la cuerda: sosténla directamente sobre y alineada con el eje, y estírala hasta que llegue más allá del borde exterior del tablero. Mira desde arriba, directamente hacia abajo, para ver dónde interseca con el borde del área de juego circular. Tras de verificar la orientación exacta de esta manera, ¡puedes reorientar la !

¿BLOQUEADO?

En el caso **extremadamente raro** de que no puedas tomar una foto porque la posición de otros te impidan colocar tu , tu turno termina de inmediato.

c **Coloca la carta de Panorama**

Mantienes tus en una fila en tu reserva personal.

Simplemente coloca tu primera en el centro.

A partir de ese momento, cada nueva debe ir en el extremo izquierdo o derecho de la fila; no puedes insertarlo entre las cartas existentes. Una vez hayas colocado una carta, no puedes cambiar su posición.



Si has tenido que coger un , colócalo en la porción de la carta que acabas de colocar, teniendo cuidado **de no cubrir** un icono . Un te permitirá puntuar ; ver página 8.

Puntuarás al final de la partida si el borde de la carta que acabas de colocar coincide perfectamente con la carta adyacente a ella (ver página 8).



Echa un vistazo **al puma** de la expansión Redwood: Into the Wild!

JUGANDO LA PARTIDA

JUGANDO TU TURNO

SACAR UNA FOTO

d Aprovecha el momento

De la reserva general, toma los y/o correspondientes a los sujetos que cubriste **por completo** en el Paso **a**, y colócalos en casillas vacías en tu nueva .



IMPORTANTE

¡Deja **todos** los en el tablero de juego!

Cada icono en la puede acomodar un , o . No puedes poner mas marcadores que el número de en la . **Sólo los marcadores colocados en la cuentan como fotografiados.**

Una vez hayas elegido, devuelve todos los marcadores por los que no tengas ningún de la nueva a la reserva general.

Cubre todos los que puedas, porque cada uno que quede descubierto **te hará perder 1** al final de la partida.



Ejemplo: Conseguiste obtener 3 marcadores. Sin embargo, el fondo de tu foto solo puede acomodar 2 marcadores. Debes devolver 1 de ellos a su reserva. Eliges rechazar el amarillo.

Solo puedes colocar fichas en la **nueva** ; no puedes colocarlas en una carta de Panorama de una ronda anterior.

ATENCIÓN

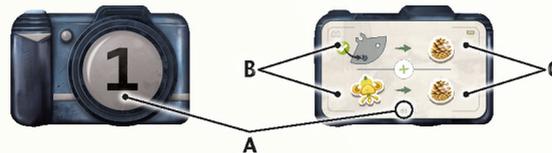
Los que los proporcionan tienen una cara. Cuando los colocas puedes elegir si son visibles en tus fotos según el lado que dejes visible.

e Verifica las restricciones de las cartas de Objetivo

Ahora que has tomado tu foto, puedes obtener por **cada carta de Objetivo revelada** cuya restricción hayas respetado.

Cada carta de Objetivo indica lo siguiente:

- A** El valor numérico de la carta, que indica al comienzo de qué ronda se revelará.
- B** La(s) restricción(es) que debes cumplir para obtener el .
- C** La cantidad de que ganarás al respetar cada restricción.



Para asegurarte de no pasar por alto ninguna de las cartas de Objetivo reveladas, revisalas en sentido horario, comenzando por 1.

Solo puedes obtener la recompensa de cada carta de Objetivo una vez por turno.

Toma los que obtengas (de las cartas de Objetivo cuyas restricciones hayas respetado) de la reserva general y colócalos en tu tablero de Reserva Personal.

Mira las descripciones detalladas de cada carta de Objetivo en la página 12.

f Mueve los animales

Cada tiene dos biomas favoritos de los cinco biomas en el tablero de juego (cada bioma corresponde a un color de).

Mueve todos los que acabas de fotografiar.

RECORDATORIO

Un cuenta como fotografiado cuando pudiste colocar un que lo representa en tu .

Para hacer esto, realiza los siguientes pasos:

1. Recupera la que usaste y devuélvela a tu reserva personal.
2. Uno por uno, en el orden que elijas, mueve cada que hayas fotografiado (es decir, por el cual hayas colocado un marcador en tu nueva): colócalo en **otro** agujero hexagonal del tablero, en uno de sus dos **biomas favoritos** (ver más abajo), orientado como quieras. No puedes tocar ningún mientras haces esto.

Si no hay otros agujeros hexagonales en ninguno de los biomas favoritos del (porque todos están ocupados por otros animales y/o bloqueados por miniaturas), entonces puedes elegir cualquier otro agujero disponible en el tablero.

En el caso raro de que la reserva general no tenga más fichas de que coincidan con el , devuelve el a la caja; nadie más podrá sacar más fotos de este animal durante el resto de la partida.

BIOMAS PREFERIDOS DE LOS ANIMALES



Un bioma es uno de los cinco sectores del tablero de juego, cada uno correspondiente a un tipo de . Cada bioma tiene un color dominante y un tipo de paisaje.

Si necesitas aclarar si un se encuentra en un cierto bioma, extiende la cuerda sobre la línea punteada entre el lago y la casilla en el borde del bioma que estás verificando. Míralo desde

arriba. Un que se encuentra entre dos biomas se considera que está en ambos biomas.

El lago en el centro del tablero de juego es un área neutral: un que se encuentra completamente en el lago no se considera que esté en ninguno de los cinco biomas.



¡LAS ACCIONES DE TU TURNO HAN TERMINADO!

Deja las que acabas de usar en tu reserva personal. Ahora le toca al siguiente jugador en sentido horario.

La ronda termina cuando el último jugador ha terminado su turno. Si esta no era la quinta ronda, comienza una nueva ronda. Si se han completado las 5 rondas, entonces el juego ha terminado y es hora de la puntuación final.

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina después de la quinta ronda. Comienza la puntuación final y apunta los resultados por cada categoría en una hoja de puntuación.

SERIES DE ANIMALES

Cuenta el número de animales **diferentes** que tengas en tu columna de , y puntúa  como se indica a continuación (puntúa solo por un conjunto):

1 	→	0 
2 tipos diferentes de 	→	1 
3 tipos diferentes de 	→	3 
4 tipos diferentes de 	→	6 
5 tipos diferentes de 	→	10 
6 tipos diferentes de 	→	15 
7 tipos diferentes de 	→	21 

PANORAMA

Tu panorama () consiste en el **mayor número** de cartas adyacentes que armonicen perfectamente (color y diseño).

-  1 conexión correcta = 3 
-  2 conexiones correctas = 6 
-  3 conexiones correctas = 10 
-  4 conexiones correctas = 15 

Cuenta el número de cartas contiguas conectadas de manera armoniosa en tu fila de cartas:



Ejemplo: en la izquierda, hay 3 cartas contiguas en armonía; a la derecha, hay 2 cartas contiguas en armonía. Solo la de la izquierda (la más larga) cuenta como el , y tiene un valor de 6 .

MARCADORES DE ARMONÍA

Cada  vale 1 . Por supuesto,  vale 3 .

MARCADORES DE SOL

Puntúa los  en tus .

-  0  = 0 
-  1  = 4 
-  2  = -2 

MARCADORES DE FLOR

Cuenta los  en tu : Cada uno otorga 1 .



No utilices esta casilla en la hoja de puntuación para puntuar los  (es para el modo Experto).

MARCADORES DE ANIMAL

Cada  vale  según su especie. Puntúa el total de  de **todos** los animales que tengas en tus fotos.

 1 	 2 	 3 
 2 	 2 	 3 
 2 		

CASILLAS

Cada  descubierta en tus  te hace perder 1 .



No utilices esta casilla en la hoja de puntuación (es para el modo Experto).

MARCADORES DE SECOYA

Cuenta los  en tu : Cada uno otorga 2 .



El jugador con más puntos es el ganador de la partida. En caso de empate, la victoria va al jugador empatado ...

-  ...que tenga más animales en sus fotos ...
-  ...pero si aún es un empate, el jugador empatado con  más largo ..
-  ...pero si aún es un empate, el jugador empatado con mas marcadores de .

Si, en esta etapa, aún hay un empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

MODO: PARTIDA EN EQUIPO (4 JUGADORES)

Se aplican las mismas reglas que en el Modo *Básico*, excepto por las modificaciones y adiciones detalladas a continuación.
En una partida Equipo, 4 jugadores compiten en 2 equipos de 2 jugadores cada uno.
Para mantener la duración a un nivel razonable, recomendamos encarecidamente este modo en una partida de 4 jugadores.
Una partida *en Equipo* es completamente compatible con el Modo *Experto* (ver página 10).

PREPARACIÓN

Los jugadores del mismo equipo deben **sentarse uno frente al otro**; es decir, alterna los equipos alrededor de la mesa.
Comenzando con el equipo que juega en segundo lugar, cada jugador elige la posición inicial de su miniatura.

JUGANDO LA PARTIDA

Los dos jugadores del mismo equipo realizan su turno **simultáneamente**. Son libres de discutir lo que deseen.

TOMAR TU TURNO

Comenzando con el primer equipo y siguiendo en sentido horario, cada equipo debe realizar las tres acciones descritas en las reglas de la *Partida Básica*. Recuerda que el equipo activo tomar su turno simultáneamente.

A ELEGIR PLANTILLAS

Tú y tu compañero de equipo **simultáneamente** debéis elegir vuestras 📷.

Si eliges una 📷 de la reserva de tu compañero, **éste no recibe** un 🍌.

B MOVER FOTÓGRAFOS

Tú y tu compañero de equipo utilizáis **simultáneamente** vuestros 📷.

Espera hasta que ambos jugadores hayan elegido la posición final de vuestros antes de sacar las fotos.

¡IMPORTANTE!

¡Tu 📷 y la de tu compañero no pueden superponerse!

Sin interferir el uno con el otro, cada uno mueve su 📷.

C SACAR UNA FOTO

Tú y tu compañero utilizáis **simultáneamente** vuestras 📷.

Espera hasta a que ambos jugadores hayan elegido la posición final su 📷 antes de continuar con esta acción.

¡IMPORTANTE!

¡Tu 📷 y la de tu compañero no pueden superponerse!

e Verifica las restricciones de las cartas de Objetivo

Tú y tu compañero de equipo obtienen 🍌 **cada uno** por cada carta de Objetivo revelada cuya restricción hayáis respetado de forma individual.

FIN DE LA PARTIDA

Suma tus 🍌 y los 🍌 de tu compañero para determinar la puntuación de vuestro equipo.



MODO: EXPERTO

Se aplican las reglas del *Juego Básico*, excepto por las modificaciones y adiciones detalladas a continuación.
El *Modo Experto* es compatible con los otros modos de juego.

PREPARACIÓN

La preparación es idéntica al *Modo Básico*, con la excepción de las : utiliza el lado *Experto* (triángulo negro en la parte inferior de la carta).

JUGANDO TU TURNO

C SACAR UNA FOTO

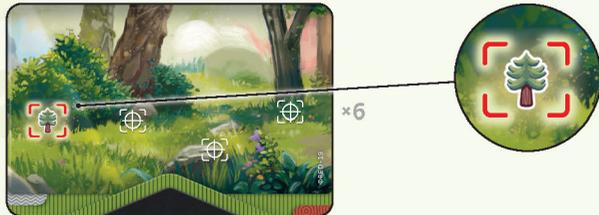
d *Aprovecha el momento*

En la el icono indica una restricción específica. No puedes colocar un marcador en esta ubicación si no respetas la restricción.

Cada tipo de tiene su propia restricción particular:

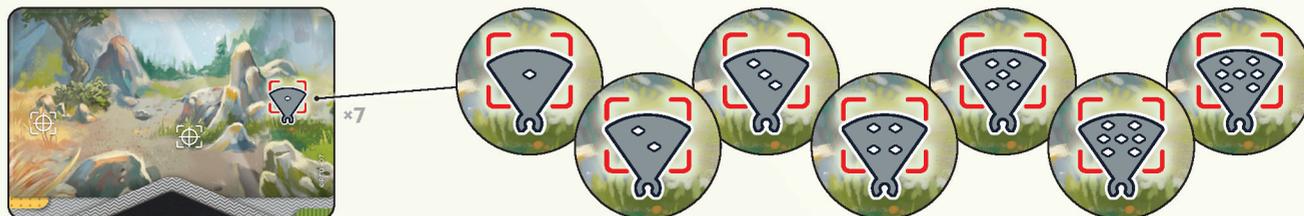
CARTA DE PANORAMA VERDE

Solo puedes colocar un marcador en si es un .



CARTA DE PANORAMA GRIS

Solo puedes colocar un marcador en el icono si has utilizado la indicada por el icono.



CARTA DE PANORAMA AZUL

Solo puedes colocar un marcador en el icono si es un del tipo indicado por el icono.



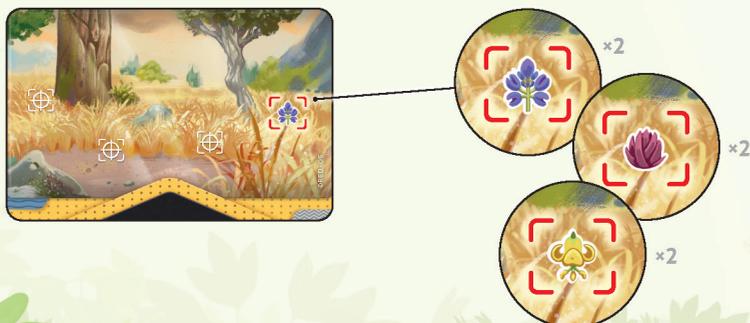
CARTA DE PANORAMA ROJA

Solo puedes colocar un marcador en si todas las otras casillas on están ocupadas con marcadores.



CARTA DE PANORAMA AMARILLO

Solo puedes colocar un marcador en el icono si es una del tipo indicado por el icono.



FIN DE LA PARTIDA

SERIES DE MARCADORES DE FLORES

Ahora solo series de exactamente 3 diferentes te proporcionan 7 . Cada solo puede ser utilizada en una única serie, y cada que no sea parte de una serie no otorga .

Utiliza esta casilla de la hoja de puntuación para apuntar los puntos obtenidos por .

OPORTUNIDADES MALGASTADAS

Cada no ocupada en tu te quita 1 .

Cada no ocupada en tu te quita 3 .



Utiliza esta casilla de la hoja de puntuación para indicar los puntos perdidos en oportunidades malgastadas.

MODE: SOLITARIO

Se aplican las mismas reglas que en el Modo *Básico*, excepto por las modificaciones y adiciones detalladas a continuación. Elige un escenario en esta página para jugar una partida en *Solitario*. Cada escenario impone una restricción que debes respetar para poder puntuar al final de la partida. Una partida en modo *Solitario* es compatible con el Modo *Experto* (ver página 10).

PREPARACIÓN

No elijas las cartas de Objetivo al azar; están especificadas por el escenario seleccionado (ver a la derecha).

Solo las dos casillas marcadas  indicadas en la carta Amanecer están disponibles para que puedas colocar tus .

JUGANDO TU TURNO

Solo tu  realiza movimientos y toma fotos en el tablero.

FIN DE LA PARTIDA

Solo obtienes puntos si has respetado con éxito la restricción impuesta por el escenario seleccionado.

Registra tu puntuación de partida en partida y trata de mejorarla.

ESCENARIOS

ESCENARIO #1 ESTUDIO DE COMPORTAMIENTO

Restricción: debes fotografiar el mismo  como mínimo 3 veces durante la partida.

Cartas de Objetivo::

01.01.01 | 01.02.07 | 01.03.09 | 01.04.16 | 01.05.20

ESCENARIO #2 AL ACECHO

Preparación: coloca 3  no utilizados en el tablero utilizándolos para cubrir los iconos de  indicados en el diagrama de la derecha.

Restricción: Cuando sacas una foto, si hay un  en el eje de tu , devuélvelo a la caja; si hay varios  en el eje, solo devuelve el más cercano. Los 3  deben haber desaparecido del tablero de juego al final de la partida.



Cartas de Objetivo::

01.01.02 | 01.02.05 | 01.03.10 | 01.04.15 | 01.05.19

ESCENARIO #3 SENDERISMO DEPORTIVO

Restricción: Devuelve inmediatamente a la caja cada  tras ser utilizada; no puede ser utilizada de nuevo. Además, pierdes la partida si una de tus fotos no tiene un .

Cartas de Objetivo::

01.01.03 | 01.02.08 | 01.03.12 | 01.04.13 | 01.05.17

ESCENARIO #4 SURREALISMO

Restricción: Debes tener exactamente un total de 3  en tu  al final de la partida. Además, tus  no te dan o quitan .

Cartas de Objetivo::

01.01.04 | 01.02.06 | 01.03.11 | 01.04.14 | 01.05.18

El diseñador de Redwood (Christophe) y nuestro desarrollador "local" (Michaël) han probado exhaustivamente el Modo *Solitario*. ¿Puedes superar sus puntuaciones en cada escenario?

NOMBRE	ESCENARIO #	FECHA	PUNTUACIÓN MODO BÁSICO	PUNTUACIÓN MODO EXPERTO
Christophe	1	7-17-22	55 	60 
Michaël	1	7-25-22	65 	58 
Christophe	2	8-25-22	50 	38 
Michaël	2	8-13-22	42 	30 
Christophe	3	8-15-22	56 	52 
Michaël	3	8-28-22	50 	60 
Christophe	4	9-1-22	50 	55 
Michaël	4	8-29-22	56 	51 
				
				

NOMBRE	ESCENARIO #	FECHA	PUNTUACIÓN MODO BÁSICO	PUNTUACIÓN MODO EXPERTO
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

NOMBRE	ESCENARIO #	FECHA	PUNTUACIÓN MODO BÁSICO	PUNTUACIÓN MODO EXPERTO
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE OBJETIVO



CARTA DE OBJETIVO 01.01.01

- +1 🍌 si sacas una foto perfecta (ver abajo a la derecha).
- +1 🍌 si sacas una foto de 🐾.



CARTA DE OBJETIVO 01.03.09

- +2 🍌 si sacas una foto de un 🐾 que ya habías fotografiado.



CARTA DE OBJETIVO 01.05.17

- +3 🍌 si tu 🐾 cubre transversalmente el ancho de la circunferencia que delimita el borde del área de juego.



CARTA DE OBJETIVO 01.01.02

- +1 🍌 si sacas una foto perfecta (ver abajo a la derecha).
- +1 🍌 si sacas una foto de una 🌳.



CARTA DE OBJETIVO 01.03.10

- +2 🍌 si sacas una foto de un paisaje 🖼️ que ya habías fotografiado.



CARTA DE OBJETIVO 01.05.18

- +3 🍌 si no has fotografiado a una 🐾.



CARTA DE OBJETIVO 01.01.03

- +1 🍌 si sacas una foto perfecta (ver abajo a la derecha).
- +2 🍌 si tu 🐾 cubre un agujero hexagonal (incluso parcialmente).



CARTA DE OBJETIVO 01.03.11

- +1 🍌 si al menos 1 icono 🐾 o 🎯 queda visible en la nueva foto.



CARTA DE OBJETIVO 01.05.19

- +3 🍌 si no has fotografiado a un 🐾.



CARTA DE OBJETIVO 01.01.04

- +1 🍌 si sacas una foto perfecta (ver abajo a la derecha).
- +2 🍌 si tu 🐾 cubre el lago central (incluso parcialmente).



CARTA DE OBJETIVO 01.03.12

- +3 🍌 si al menos 2 iconos 🐾 y/o 🎯 quedan visibles en la nueva foto.



CARTA DE OBJETIVO 01.05.20

- +3 🍌 si hay un 🐾 parcialmente cubierto por tu 🐾.



CARTA DE OBJETIVO 01.02.05

- +1 🍌 si te has movido utilizando 🐾 número 2 o 3.



CARTA DE OBJETIVO 01.04.13

- +2 🍌 si tu 🐾 está orientado hacia (per completamente fuera de) el lago.



CARTA DE OBJETIVO 01.02.06

- +1 🍌 si te has movido utilizando 🐾 número 5 o 6.



CARTA DE OBJETIVO 01.04.14

- +2 🍌 si tu 🐾 está orientado hacia (per completamente fuera de) 🌳 lago.



CARTA DE OBJETIVO 01.02.07

- +1 🍌 si la 🖼️ es de uno de los dos biomas opuestos a donde se encuentra el 🌞.



CARTA DE OBJETIVO 01.04.15

- +2 🍌 si tu 🐾 está orientado hacia 🐾.



CARTA DE OBJETIVO 01.02.08

- +1 🍌 si tu 🐾 está en el bioma con el 🌞 (incluso parcialmente).



CARTA DE OBJETIVO 01.04.16

- +2 🍌 si tu 🐾 está orientado hacia (per completamente fuera de) 🐾.



UNA FOTO PERFECTA

Logras una foto perfecta cuando parte de uno de los sujetos (🌳 o 🐾) de tu foto se puede ver a través de un agujero de tu 🐾. Solo puntúas el objetivo de foto perfecta **una vez por turno** (las plantillas tienen dos agujeros colocados simétricamente para evitar la necesidad de darle la vuelta).



Una parte de 🌳 es visible a través de ambos agujeros de la cámara. Sin embargo, solo puntúas 1 🍌 por el objetivo de foto perfecta.