



■ Christophe Raimbault
■ Edu Valls

[REDWOOD] INTO THE WILD

Into the Wild introduce nuevos desafíos en el universo Redwood. Anuda tus botas de senderismo y vuelve a explorar la flora y fauna salvaje. Con un poco de suerte, quizá puedas fotografiar a un puma...



COMO USAR ESTA EXPANSIÓN

Into the Wild te ofrece varias formas de darle vida a tus partidas de Redwood.

Las reglas explicadas a continuación están divididas en módulos. Eres libre de usar las que quieras y combinarlas como mejor te parezca; sin embargo, sugerimos que los nuevos jugadores no agreguen más de 2 a la vez.

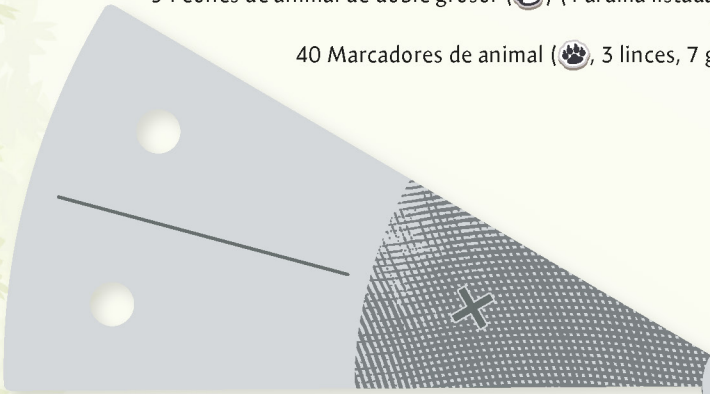
Cada módulo especifica los componentes necesarios y las reglas para utilizarlos.

COMPONENTES



9 Peones de animal de doble grosor (🐾) (1 ardilla listada, 1 mofeta, 3 garduñas, 1 erizo, 1 coyote, 1 linco, 1 ciervo)

40 Marcadores de animal (🐾, 3 lince, 7 garduñas y 6 de cada uno de los otros tipos)



1 Plantilla de captura (📏)



1 tablero de Reserva General para reemplazar el correspondiente del juego base.

4 plantillas de Movimiento (👉)



28 fundas para cartas

1 reglamento que tienes en tus manos



5 cartas de Objetivo

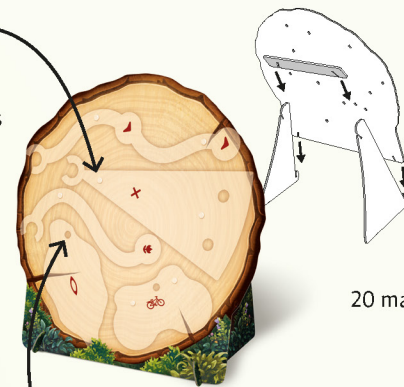


1 block de hojas de puntuación



8 losetas de Fotógrafo

8 Protectores auto-adhesivos de silicona



1 Soporte de plantillas.



20 marcadores de Harmonía (🌰)



11 cartas de Panorama (📷, frente [triángulo blanco]: *modo Básico*; dorso: *modo Experto*)



5 cartas de Amanecer de doble-cara.

12 clavijas



1 peón de Campamento de doble grosor



7 cartas de Especie





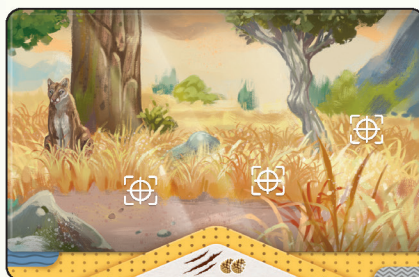
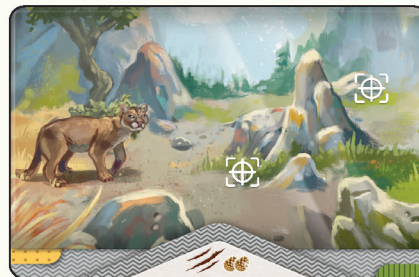
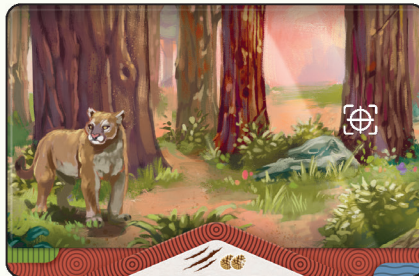
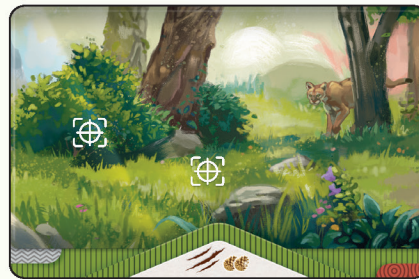
4 marcadores de Campamento

Módulo 1	Puma	2
Módulo 2	Vida salvaje	2
Módulo 3	Habilidades de los Fotógrafos	3
Módulo 4	Modos de Transporte	4
Módulo 5	Campamento	5
Módulo 6	Ruta Escénica	5
Módulo 7	Lente de zoom	5
Un nuevo escenario para modo Solitario		6
Cinco nuevas cartas de Objetivo		6

Mantente alerta, porque la discreción del puma es legendaria. Podría aparecer en cualquier momento, donde menos te lo esperas....



COMPONENTES A UTILIZAR

Las 5 nuevas  representan un puma en el fondo (uno por tipo de .







PREPARACIÓN

Agrega cada  con puma a la pila  correspondiente. Asegúrate de utilizar el mismo lado que las otras cartas: básico o experto.



Mezcla cada pila por separado y luego colócalas alrededor del tablero, como de costumbre. A ningún  con puma puede estar visible en las pilas de  al principio de la partida. Si esto ocurre, baraja las pilas que tengan un Puma visible.

JUGANDO LA PARTIDA

Cuando una pila muestre un  con un puma, inmediatamente verifica si el puma es visible en otra pila. Si eso ocurre, guarda la más vieja en el fondo de su pila (por lo que no hay nada debajo donde esconderla), deséchela en la caja.





No puedes fotografiar a ningún otro  a la vez que un puma; Solo  y el  pueden estar en la foto.


NOTA

¡No hay  de puma! La imagen del puma en las cartas actúa como un  de puma.

FIN DE LA PARTIDA

Durante la puntuación final:

 Los pumas cuentan como una especie diferente de animal para los  otorgados por diversidad. Esto implica que puedes fotografiar hasta 8  diferentes y por ello puntuar **28** .

 Cada  con puma otorga **2** .



Numerosas especies pueblan la región. Dadas sus particulares formas de vida, fotografiarlas puede resultar especialmente difícil.

COMPONENTES A UTILIZAR

- 40
- 9
- 7 Cartas de Especie..

PREPARACIÓN

Cada reemplaza el del juego base:

- La **ardilla listada** reemplaza a la **ardilla**.
- La **mofeta** reemplaza al **mapache**.
- La **garduña** reemplaza a la **nutria**.
- El **erizo** reemplaza al **castor**.
- El **coyote** reemplaza al **lobo**.
- El **lince** reemplaza al **oso**.
- El **ciervo** reemplaza al **alce**.

NOTA:

- Los animales emparejados arriba siempre habitan el mismo bioma (excepto la garduña, ver más abajo).
- No importa cuántos de los nuevos animales elijas, siempre habrá 7 tipos diferentes de animales en el tablero, cada uno representado por 1 , excepto la garduña, que necesita 3 .

Elige uno o más animales de este módulo para usarlos en la partida. Coloca sus en el tablero y deja sus cartas de especie y cerca.

JUGANDO LA PARTIDA

Puedes fotografiar los nuevos , pero solo bajo las condiciones impuestas por sus **rasgos característicos**.

RASGOS CARACTERÍSTICOS ANIMALES

RECUERDA

Para que algo se considere fotografiado, debe ser colocado en tu .

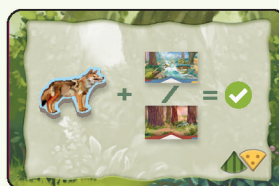
Además de rasgos característicos, las cartas de especie indican los biomas preferidos.

A LA ARDILLA LISTADA ES SOCIABLE



Solo puedes fotografiar a la ardilla listada si a la vez sacas una foto de otro .

B EL COYOTE ES ASTUTO



Solo puedes fotografiar al coyote si el fondo () es un río (azul) o bosque (marrón).

C EL LINCE ES INFRECUENTE



No hay condiciones especiales para fotografiar al lince, pero hay solo 3 lince disponibles en la reserva general.

Excepciones:

- Partida competitiva a 2-jugadores: solo 2 Lince .
- Partida en equipo: solo 2 Lince .
- Modo solitario: solo 2 Lince .

RECUERDA

Tan pronto como cojas el último de un tipo de animal de la reserva general, elimina el correspondiente del tablero, porque ya no es posible fotografiarlo.

D LA MOFETA ES APESTOSA



Solo puedes usar 5, 6, 7 o la lente de Zoom para fotografiar a la mofeta.

E EL ERIZO TIENE HAMBRE



Solo puedes fotografiar a la ardilla listada si a la vez sacas una foto de una flor.

F EL CIERVO ES SOSEGADO



El ciervo nunca se mueve, incluso tras ser fotografiado.

G LA GARDUÑA ES GREGARIA



No hay condiciones especiales para fotografiar a la garduña.

La garduña no tiene bioma favorito. Coloca 3 garduña en casillas vacías del tablero.

Mientras haya tres garduñas en la reserva general, deja las 3 garduña en el tablero. Cuando solo quedan dos , el jugador activo retira 1 garduña . Cuando quedan un , retira otra garduña .

Cada fotógrafo tiene sus propias habilidades y su propia área de experiencia.

COMPONENTES A UTILIZAR

8 losetas de fotógrafo

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe 2 losetas de Fotógrafo al azar, y elige una para quedarse boca arriba al lado de su reserva personal. Devuelve las losetas no usadas a la caja.

JUGANDO LA PARTIDA

Tu loseta de fotógrafo te otorga **una habilidad de un uso**.

Durante tu turno puedes elegir cuando utilizar tu loseta. Una vez hecho, voltea la loseta para indicar que has utilizado tu habilidad.

EL GUÍA



Tras probar tu pero antes de mover, puedes cambiar tu , pero solo **una vez**.

Devuelve la rechazada a la reserva.

EL EDITOR DE FOTOGRAFÍA



Puedes coger el de un bioma adyacente en lugar del que normalmente cogerías.

EL NEGOCIADOR



Quando se revela una carta de Objetivo al comienzo de una ronda, si no te conviene, puedes usar esta habilidad para cambiarla. Debes hacer esta elección **antes** que empiece el turno del primer jugador. Si eliges cambiarla, toma todas las cartas de Objetivo del mismo valor de la caja y elige la que quieras para reemplazarla.

EL OPORTUNISTA



Puedes cambiar tu tras probarlo, pero **solo una vez**.

EL VIGÍA



No elijas un ; quédate con el que tienes enfrente tuyo.

No elijas un ; quédate con el que tienes enfrente tuyo.

No te muevas este turno; sin embargo, saca tu foto como siempre.

EL OBTURADOR



Quando ganas por una carta de objetivo, utiliza esta habilidad para ganarlos una vez más.

EL CONDUCTISTA



Antes de usar tu mueve un a una casilla vacía, respetando sus biomas favoritos.




EL OBSERVADOR




Puedes fotografiar con éxito a un que esté parcialmente cubierto con tu , pero solo si es el único que fotografíes este turno. Puedes cubrir parcialmente 2 o más , pero solo uno será fotografiado.

Para llegar más lejos y más rápido, utiliza algunos modos de transporte ecológicos....



COMPONENTES A UTILIZAR

- 1  canoa.
- 1  parapente.
- 1  bicicleta.

PREPARACIÓN


Coloca el soporte de plantillas de esta expansión sobre la mesa, y cuelga estos tres  en ella.

JUGANDO LA PARTIDA

Puedes usar los  como cualquier otro ; sin embargo, utilizas cada uno de una manera específica.



LA CANOA

A PREREQUISITO PARA USAR ESTA PLANTILLA




Al principio de tu turno, tu  debe cubrir al menos parcialmente la ilustración del río en el tablero.



B MOVER

La  canoa te permite mover a tu  a cualquier sitio, siempre y cuando cubra al menos parcialmente el río al final del movimiento.

NOTA




La  canoa no se conecta a tu ; sencillamente colócala delante tuyo y mueve sin usar una  directamente en el tablero.

EL PARAPENTE




A PREREQUISITO PARA USAR ESTA PLANTILLA

Al principio de tu turno, tu  debe cubrir al menos parcialmente el bioma de montaña (gris).

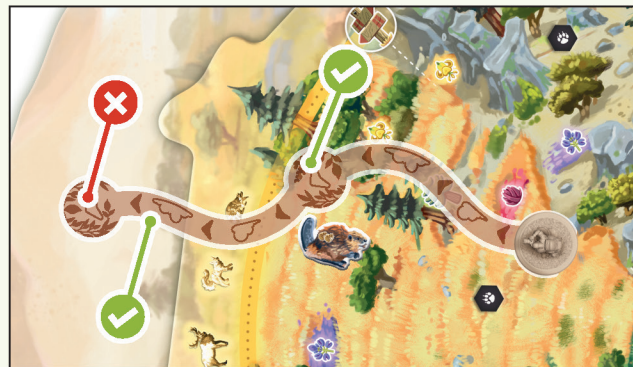
B MOVER



Utiliza la  parapente como cualquier otra  del juego base, excepto que ofrece dos posibles "zonas de aterrizaje" (los dos discos de la .

Eres libre de elegir cuál de ellos acabar usando.

Incluso si eliges detenerte en la primera zona de aterrizaje, la  entera debe colocarse en el tablero de acuerdo con las reglas (ni superpuesto a un  ni a otro .

No es necesario que tu posición final sea en el bioma de montaña.







El posicionamiento de la  respeta las reglas aunque el segundo lugar de aterrizaje se extienda más allá del límite del=área de juego. En este caso, sólo la primera zona de aterrizaje es un objetivo viable para el segundo .

LA BICICLETA




A PREREQUISITO PARA USAR ESTA PLANTILLA

Al principio de tu turno, tu  debe cubrir al menos parcialmente un .

B MOVER

La  bicicleta te permite mover tu  a otro  de tu elección. Debes cubrir **completamente** la  de destino.

NOTA

La  bicicleta no se conecta a tu ; sencillamente colócala delante tuyo y mueve sin usar una  directamente en el tablero.



5


CAMPAMENTO

Nada como volver al campamento para reponer fuerzas.

COMPONENTES A UTILIZAR

- 1 peón de Campamento.
- 4 marcadores de Campamento.


PREPARACIÓN

Antes de que nadie elija su  para entrar en el tablero al principio de la partida, el primer jugador el peón de campamento en cualquier casilla libre en el tablero.


Cada jugador recibe un marcador de Campamento que colocan en su reserva personal, modo Activo visible (ver ilustraciones).



JUGANDO LA PARTIDA

Una vez durante la partida, al comienzo de tu turno, si el peón de Campamento está libre, puedes voltear tu ficha de Campamento con el lado Inactivo hacia arriba (ver a la derecha) para mover inmediatamente tu  al peón de Campamento, sin dejar que se extienda más allá de la loseta del Campamento. Este es un movimiento "gratuito" adicional.



Luego toma tu turno como de costumbre: elige  y , et cetera.

MODO EQUIPO

Durante tu turno sólo uno de los dos miembros del equipo puede usar su marcador de Campamento.

6


RUTA ESCÉNICA

¡Este pequeño sendero rodeado de flores es encantador!

COMPONENTES A UTILIZAR

- El soporte de plantillas.
- 1  Ruta Escénica.

PREPARACIÓN




Coloca el soporte de plantillas de esta expansión en la mesa y añádele este .

NOTA

Para compensar la nueva , recomendamos que devuelvas la  del juego base de tu elección a la caja.

JUGANDO LA PARTIDA

Cuando utilices esta , inmediatamente gana 1  si cubre **completamente** como mínimo 1  con la parte central de la .

Sin embargo, si la  no cubre completamente como mínimo 1 , **pierdes 1 .**

IMPORTANTE

- No puedes utilizar esta  en tu primer turno de la partida.
- Para ganar 1 , tu  no puede pisotear una  en su posición final (ni siquiera parcialmente).



7


LENTE DE ZOOM

*"Mirar a lo lejano es renunciar a lo que está cerca"
Raimbault (Christophe)*

COMPONENTES A UTILIZAR

- El soporte de plantillas.
- 1  Lente de Zoom.





PREPARACIÓN

Coloca el soporte de plantillas de esta expansión en la mesa y añádele este .

NOTA

Para compensar la nueva , recomendamos que devuelvas la  del juego base de tu elección a la caja.

JUGANDO LA PARTIDA

Cuando utilices esta , solo los objetivos (, , ) que estén completamente en la zona "enfocada" (extremo lejano) pueden ser fotografiados.



PERO TAMBIÉN...

UN NUEVO ESCENARIO PARA MODO SOLITARIO

ESCENARIO #5 AMANTES DE LA NATURALEZA

Preparación: este nuevo escenario utiliza los siguientes módulos:

- Módulo 2: Vida salvaje
- Módulo 2: Modos de transporte

Utiliza los siguientes animales de esta expansión:

- Ardilla listada
- Mofeta
- Coyote

Restricción: tienes que fotografiar a la mofeta, a la ardilla listada y al coyote cada uno como mínimo una vez.

Cartas de Objetivo:

02.01.21 | 01.02.08 | 02.03.23 | 01.04.16 | 02.05.25

NOMBRE	ESCENARIO #	FECHA	PUNTUACIÓN MODO BÁSICO	PUNTUACIÓN MODO EXPERTO
Christophe	5	7.28.22	56 🍪	47 🍪
Michaël	5	7.27.22	54 🍪	43 🍪

CINCO NUEVAS CARTAS DE OBJETIVO

Algunas de estas nuevas cartas de objetivo te hacen perder 🍪.

Si tienes que perder 🍪 y no tienes suficientes en tu reserva personal, pierdes todos los que tienes.

Solo puedes perder los 🍪 o 🍪; nunca pierdes 🍪, 🍪, 🍪 o 🍪. Siempre puedes cambiar 1 🍪 en 3 🍪 para pagar tu "deuda".

Una carta de Objetivo te puede otorgar 🍪... y quitártelos inmediatamente. ¡Presta mucha atención al orden en el que resuelves las cartas de Objetivo!



CARTA DE OBJETIVO 02.01.21

- +1 🍪 si sacas una foto perfecta.
- +1 🍪 si utilizas un modo de transporte.



CARTA DE OBJETIVO 02.01.24

- 1 🍪 si no hay nada (🍪, 🍪, flor, secoya, 🍪, peón de Campamento...) en el eje y completamente afuera del 🍪 de tu 🍪.



CARTA DE OBJETIVO 02.01.22

- 1 🍪 si utilizas un 🍪 de un valor menor que el número visible enfrente de uno de los otros jugadores. Las 🍪 de esta expansión no están numeradas, así que esta carta no les afecta.



CARTA DE OBJETIVO 02.01.25

- +2 🍪 si has ganado como mínimo 3 🍪 este turno. **Importante:** sólo cuenta el número total de 🍪 después de quitar pérdidas de 🍪 por otras cartas de objetivo.



CARTA DE OBJETIVO 02.01.23

- +1 🍪 si todos tus espacios 🍪 y/o 🍪 de tu fondo están ocupados.
- 1 🍪 si no es el caso (sin acumular).



rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](#)

[Sitdown.jeux](#)

[SitDownGames](#)

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

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.