

El bosque de

ACOR



José Manuel Orejas • "Manel" • m3008m@gmail.com • 672 23 57 13

En el bosque de ACOR seremos aventureros en una búsqueda frenética de gemas mágicas para venderlas en alguna de las ciudades cercanas. Para ello, tendremos que explorar el bosque, enfrentar o esquivar monstruos, superar obstáculos o buscar armas y gemas entre la espesura del bosque.

Descripción

Al principio de la partida recibiremos una **loseta de ciudad** que colocaremos al final de la misma, en esta loseta se nos indica un objetivo individual que nos aportara puntos extras al final de la partida.

El juego se desarrolla en cuatro fases: encrucijada, sendero, recorrido y exploración.

- En la **fase de encrucijada**, elegiremos una **loseta de bosque** de un mercado ("encrucijada") según nuestra posición y nuestra **loseta de ciudad**.
- En la **fase de sendero**, colocaremos, respetando las normas de colocación, la **loseta de bosque** elegida en el área de juego intentando completar las gemas de su borde para conseguirlas.
- En la **fase de recorrido**, moveremos a nuestro aventurero hasta la loseta recién colocada, perdiendo la menor cantidad posible de resistencia y **gemas**.
- En la **fase de exploración**, realizaremos acciones en la **loseta de bosque** colocada para lograr conseguir más **gemas** o simplemente continuar vivo.

Componentes

- 1 Manual de Reglas
- 6 Fichas de Aventurero
- 35 Cubos de Colores
- 2 Losetas de Choza
- 46 Losetas de Bosque
- 6 Tarjetas Aventurero
- 24 Cartas de Armas
- 96 Gemas
- 6 Losetas de Ciudad
- 4 Dados de 6 caras

Características

- Las **gemas** se obtienen a lo largo de la partida derrotando monstruos, buscándolas, encontrándolas al colocar una loseta, o recibéndolas de otro jugador como agradecimiento por derrotar un monstruo que encontró en su recorrido. Las **gemas** son de varios valores (2, 4 y 6) y se toman al azar, se mantienen en secreto a los otros jugadores. Las **gemas** se utilizan a lo largo del juego, independientemente de su valor, para recuperar resistencia, para mejorar el resultado de una tirada de ataque, para elegir un sendero, o para agradecer a otro jugador que derrotara a un monstruo en nuestro recorrido.
- Los **cubos** de nuestro color se usan tanto para marcar los monstruos que hemos derrotado, como para marcar el daño recibido.
- El juego tiene varios niveles de dificultad de reglas, y 2 expansiones que aportan interacción entre jugadores.

Un "Forest Crawler" de colocación de losetas rápido de preparar y fácil de jugar.

