

Instrucciones del juego

En la isla vive una familia de castores, sigue el camino y recolecta los troncos y la avellana para construir su madriguera, ¡Cuidado, los osos y lobos también los están buscando!

Objetivo del juego: Armar un camino para recolectar las tres fichas de troncos y la de avellana antes que los osos y lobos completen sus casillas.

Juego colaborativo: Búsqueda en el bosque es un juego colaborativo, es decir, todos los jugadores trabajan como un solo equipo. Deberán coordinarse, tomar decisiones y repartir los roles de cada uno, siempre cooperando y divirtiéndose. Recuerda ¡todos ganan o todos pierden!

El juego se compone de: 1 tablero, 8 tarjetas de osos y lobos, 1 ficha de avellana, 27 tarjetas de camino, 3 fichas de troncos y 12 fichas de coordenadas.



Preparación del juego: Con el tablero sobre una superficie plana, pone los troncos sobre el tablero usando las fichas de coordenadas -hay 6 fichas de letras de la "A" a la "F", y 6 de números del "1" al "6"- . Alguno de los jugadores saca una de letras y otra de números y esa combinación nos dirá dónde ubicar el tronco o avellana en el tablero. Ejemplo: Se sacaron las fichas "C" y "4", eso quiere decir que hay que poner una de troncos en la intersección de esa fila y columna. Se repite con todas las fichas de troncos y la de avellana. Luego, mezclar las tarjetas de osos y lobos con las de camino y ponerlas boca abajo junto al tablero ¡Están listos para comenzar a jugar!

Desarrollo del juego: El jugador más joven del grupo toma una tarjeta, y le puede salir una de camino o una de osos y lobos. La de camino se pone en la casilla de inicio en la dirección que todo el equipo decida es la mejor. En cambio, las de osos y lobos tienen que ponerla en el costado derecho del tablero en la sección "depredadores". Así se continúa, en cada turno se sacan tarjetas para armar caminos o llenar las casillas de "depredadores".

Tarjetas de camino: Las tarjetas de camino se posicionan en el tablero una al lado de la otra, de forma horizontal o vertical para formar un camino. El objetivo es llegar al final del tablero pasando por las casillas con las fichas de troncos y avellana lo más rápido posible, y así ¡vencer a los osos y lobos! Está permitido armar caminos que no estén conectados, pero no se puede poner más de una tarjeta de camino en una misma casilla y una vez jugada y posicionada esa tarjeta, ésta no puede ser cambiada de posición.

Fichas de tronco: Para recolectar estas fichas, se tiene que poner una tarjeta de camino en la misma casilla. Una vez hecho esto, se pone la tarjeta en la parte inferior del tablero. Deben recolectar las 3 fichas de troncos para ganar el juego.

Avellana: Esta ficha quita una tarjeta de oso o lobo de "depredadores" del tablero y se puede utilizar solo una vez en el juego. Para recolectar esta ficha, se tiene que poner una tarjeta de camino en la misma casilla. Se guarda y se la deja al costado del tablero para usarla cuando todo el equipo piense que es necesario. Su objetivo es retrasar la llegada de los osos y lobos a los troncos.

Fin del juego: El juego termina al recolectar las 3 fichas de troncos y haber completado el camino hasta "la meta" -la última casilla- para ¡Armar juntos la madriguera de los castores! Es importante hacerlo antes que los osos y lobos completen su camino, si ellos llegan antes a la meta, significa que ganaron el juego.

