



8+



30m



1-4

Cristian Bustos y Bernardo Vásquez

WHISPERING WOODS

Ilustrado por Weberson Santiago

Whispering Woods es un lugar mágico donde los animales espirituales habitan en armonía. Cada animal espiritual busca proteger el bosque recorriendo sus senderos y recolectando los elementos necesarios para cumplir distintas misiones. En el bosque se oculta un mundo de magia y misterio, pero también de desafíos ya que un paso en falso puede tener graves consecuencias.

Planifica bien el crecimiento de tu bosque y el recorrido de tus senderos. ¿Tienes todo listo para adentrarte en el follaje y descubrir sus secretos? Escucha atentamente sus susurros, ellos te guiarán hacia la victoria.

Al final de este reglamento podrás encontrar una variante avanzada para jugar Whispering Woods en solitario.

Objetivo del juego

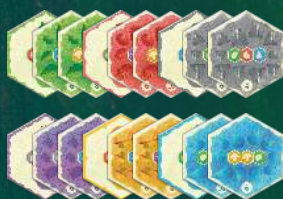
Whispering Woods es un juego competitivo de planificación, optimización y colocación de losetas. La partida se desarrolla en turnos, donde cada participante hará crecer su bosque. Debes seleccionar losetas del mercado para posicionarlas en tu zona de juego e intentar cumplir varias misiones, con el fin de obtener la mayor cantidad de puntos de victoria al final de la partida.

Planifica con cuidado la ubicación de tus losetas y el orden en que las vas recorriendo, de modo que puedas optimizar al máximo tu estrategia.

Componentes



1 bolsa de tela



96 losetas
16 de cada color



16 fichas
de animales:
4 de cada color



4 losetas iniciales



10 cartas de combo:
4 cartas x2,
3 cartas x3,
2 cartas x4,
y 1 carta x5

Componentes especiales variante solitaria



6 cartas de misión
variante solitaria



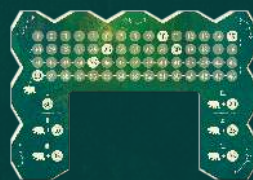
4 losetas variante
solitaria

1 marcador de puntaje
variante solitaria



1 reglamento

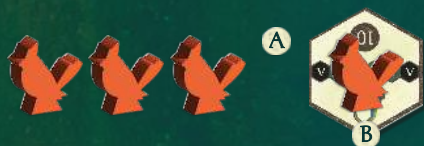
1 ficha de
participante inicial /
variante solitaria



1 tablero variante
solitaria

Preparación de la partida

- A** Entrega a cada participante 1 loseta inicial y las 4 fichas de animal de un color. Devuelve a la caja las losetas iniciales y las fichas de animal sobrantes ya que no serán usadas durante la partida.
- B** Cada participante debe colocar su loseta inicial en su zona de juego, posicionar una de sus fichas de animal sobre ella y dejar el resto de fichas de animal de su color cerca suyo.
- C** Separa todas las cartas de combo según su tipo (x2, x3, x4 y x5) y déjalas en la mesa como se indica en la imagen.
- D** Coloca en la bolsa todas las losetas. Luego, para formar el mercado inicial, toma al azar 6 losetas de la bolsa y déjalas por su cara A en el centro de la mesa.
- E** Quién haya caminado más durante este día toma la ficha de participante inicial y será quien comience todas las rondas de la partida.



Ejemplo de preparación de la partida para 3 participantes.



🐾 Anatomía de las losetas 🐾

Salvo las losetas iniciales, todas las losetas tienen una estructura común. Hay losetas en 6 colores diferentes, los cuales representan los distintos elementos que puedes encontrar en el bosque: frutos 🍎 (rojas), flores 🌸 (moradas), hongos 🍄 (amarillos), hojas 🍃 (verdes), agua 💧 (azules) y minerales ⚙️ (grises).

Además, cada loseta tiene dos caras diferentes:



🐾 Cara A 🐾

Loseta de bosque

Representan un tipo de terreno por el que transitarán los animales al recorrer un sendero.

Los iconos pequeños en el centro y el número en la parte inferior nos dan información sobre la cara B.



🐾 Cara B 🐾

Loseta de misión

En la parte central muestra varios iconos de terreno que unidos forman un sendero el cual nos dará los puntos de victoria indicados en la parte inferior cuando lo recorramos.

🐾 Desarrollo de la partida 🐾

Whispering Woods se juega por turnos que avanzan en sentido horario. El turno de cada participante contiene los siguientes pasos, los cuales se deben llevar a cabo en orden:

- 1 Rellenar el mercado y opcionalmente renovarlo
- 2 Tomar losetas del mercado y posicionarlas en tu bosque
- 3 Completar losetas de misión (opcional)



1 Rellenar el mercado y opcionalmente renovarlo:

Al principio de tu turno debes tomar losetas del bosque al azar de la bolsa y ubicarlas en el mercado hasta que haya seis losetas en él. Este paso se omite en el primer turno de la partida.

Una vez rellenado el mercado puedes voltear una loseta de misión que hayas completado previamente para renovarlo. Este paso es opcional y **sólo** lo puedes realizar una vez por turno siempre que tengas losetas de misión **cumplidas** disponibles. Las losetas de misión utilizadas de esta manera seguirán dando puntos de victoria al final de la partida pero valdrán un punto menos que su valor original.

Nota que al principio de la partida, como no habrás completado losetas de misión, no podrás realizar esta acción.

Para renovar el mercado, simplemente reemplaza las 6 losetas disponibles por 6 losetas nuevas de bosque de la bolsa. Luego devuelve las 6 losetas descartadas a la bolsa.

Ejemplo 1: Patricia había completado previamente una loseta de misión y decide voltearla para renovar el mercado.



2 Tomar losetas del mercado y posicionarlas en tu bosque:

Cada turno **debes** llevar losetas del mercado a tu bosque. La única regla de posicionamiento es que las losetas **siempre** deben estar conectadas con al menos con una loseta que hayas colocado previamente. Es decir, al menos un lado de cada loseta que coloques debe estar adyacente con un lado de una loseta que hayas colocado anteriormente en tu bosque.

En este paso debes escoger entre 2 opciones:

A Tomar **2** **losetas de bosque** disponibles en el mercado y posicionarlas en tu bosque.

B Voltar **1** **loseta del mercado** y posicionarla como loseta de misión en tu bosque. Si escoges esta última opción, además debes colocar 1 ficha de animal sobre la loseta de misión que escogiste. Nota que si no tienes fichas de animales disponibles no podrás tomar una nueva loseta de misión desde el mercado, es decir, puedes elegir como máximo 3 veces esta opción durante la partida.

Ejemplo 2: Patricia toma 2 losetas de bosque del mercado y las posiciona en su bosque dando por finalizado su turno.



Ejemplo 3: Rocky voltea una loseta de bosque del mercado y la posiciona como una nueva loseta de misión en su bosque. Luego coloca encima de esta una ficha de animal.



3 Completar losetas de misión (opcional):

En tu turno puedes completar losetas de misión. Para completar una misión debes recorrer el sendero indicado en ella. El sendero de cada loseta de misión es la **secuencia de losetas de bosque** que indica. Para poder recorrerla, debes lograr que la ficha de animal que está sobre ella pueda moverse por las losetas de bosque en el orden indicado o en el orden inverso de su sendero específico (siguiendo la secuencia de izquierda a derecha o de derecha a izquierda).



Este sendero se puede recorrer gris-gris-verde-verde, o bien, verde-verde-gris-gris.

Puedes completar tantas losetas de misión en tu turno como te sea posible. Para ello, debes mover a la ficha de animal involucrada a través de losetas adyacentes y consecutivas desde aquella donde está ubicada hasta el final del sendero, preocupándote de pasar únicamente por los colores indicados y en la secuencia específica. La forma que tome esta secuencia queda a tu elección, pudiendo ser una línea recta, una ruta zigzagueante o incluso rodear a la loseta de misión. Luego de recorrer un sendero con tu ficha de animal lleva a tu zona de juego la loseta de misión desde donde comenzó el recorrido. Como ha sido completada, te entregará los puntos de victoria que indica al final de la partida.

Eso sí, tu bosque nunca se puede separar. No puedes recorrer un sendero si esto implica que cuando retires esa loseta de misión tu bosque se va a dividir en dos o más, secciones.

Además, voltea la loseta donde tu ficha de animal terminó su recorrido: esta loseta pasa a ser una nueva loseta de misión, pudiendo ser completada de inmediato en el caso de que tu ficha de animal pueda recorrer la secuencia indicada en ella.

Ejemplo 4: Rocky recorre el sendero de la loseta de misión verde-verde-azul-azul y retira la loseta de misión a su zona de juego. Luego, voltea la última loseta recorrida, de forma que verde-verde-rojo será el nuevo objetivo de su ficha de animal.



Combos

Un combo es cuando logras completar más de una loseta de misión en el mismo turno, ya sea con una sola ficha de animal o con varias distintas. De este modo, si logras completar dos losetas de misión en un mismo turno, habrías logrado un combo x2. Toma como bonificación una carta de combo del combo respectivo, la cual te entregará puntos de victoria al final de la partida. En caso de que ya no queden cartas del combo correspondiente, debes tomar la siguiente en orden decreciente que esté disponible.

Ejemplo 5: Luego de recorrer el sendero anterior, Rocky recorre en su turno un segundo sendero con la misma ficha animal, llevándose una carta de combo x2.



Recuerda que tu bosque **nunca** se puede separar. Si en tu turno estás intentando lograr un buen combo cumpliendo varias misiones, y de improviso te das cuenta que al completar una misión tu bosque se va a separar, no podrás completar la misión en cuestión y obtendrás la carta de combo correspondiente sólo a las losetas de misión que hayas logrado cumplir.



Ejemplo 6: Más adelante en la partida, Patricia logra cumplir 4 misiones en un mismo turno, usando 2 fichas de animal diferentes. Debería tomar una carta de combo x4, sin embargo, estas cartas ya fueron tomada por otras personas anteriormente, por lo que Patricia deberá tomar una carta de combo x3.



↻ La loseta inicial ↻

La loseta inicial es una loseta de misión especial que indica la secuencia:



Esto quiere decir que para poder recorrerla, la ficha de animal que está sobre ella debe comenzar y terminar su trayecto en losetas de bosque del mismo color, y entre medio debe pasar por cuatro losetas de distintos colores.

Fin de la partida

El fin de la partida puede gatillarse de 2 formas distintas. En ambos casos, debe completarse la ronda, de modo que el grupo completo tenga la misma cantidad de turnos.

Generalmente, la última ronda se va a gatillar porque una persona logra completar una cierta cantidad de losetas de misión, la cual depende de la cantidad de participantes:

2 participantes - 10 losetas de misión

3 participantes - 9 losetas de misión

4 participantes - 8 losetas de misión

En extrañas ocasiones la última ronda también se puede gatillar si no quedan suficientes losetas en la bolsa como para reponer el mercado. En este caso, los últimos turnos se juegan con las losetas que hayan quedado disponibles.

Luego de que se haya completado la última ronda, cada persona debe calcular su puntuación final. Para ello, debe sumar los puntos de victoria de todas las losetas de misión que logró cumplir a lo largo de la partida y de las cartas de combo conseguidas. Luego, cada persona debe restar 1 punto de victoria por cada loseta de misión que haya volteado para renovar el mercado.

La persona con más puntos de victoria ganará la partida. En caso de empate, obtendrá la victoria la persona que al final de la partida tenga el bosque con menos losetas (de bosque o de misión). Si el empate continúa, las personas empatadas comparten la victoria.

Ejemplo: Patricia terminó con las siguientes losetas y cartas en su zona de juego. Por las losetas cumplidas obtuvo 58 puntos. Como usó dos de las losetas para renovar el mercado, resta 2 puntos a los obtenidos por sus misiones. Además obtiene 8 puntos por sus cartas de combo, sumando un total de 64 puntos.



MODULO SOLITARIO

Whispering Woods tiene una variante solitaria avanzada. Es recomendable jugar esta variante una vez que domines el juego normal. En este apartado se detallan cuáles son las diferencias con el juego normal.

Preparación de la partida

- A** Toma 1 loseta inicial y 1 ficha de animal de cada color. Devuelve a la caja las demás losetas iniciales, las fichas de animal sobrantes y las cartas de combo, ya que no serán usadas durante la partida.
- B** Posiciona una ficha de animal, a tu elección, sobre la loseta inicial.
- C** Toma las 4 losetas de la variante solitaria y deja las otras 3 fichas de animal sobre sus respectivos colores.
- D** Deja cerca tuyo el tablero de la variante solitaria, colocando bajo esta la carta de la Misión 1 de forma de que se vea en la apertura, y coloca el marcador de puntaje de variante solitaria a un costado del primer espacio del track de puntaje.
- E** Coloca a tu alcance la ficha de variante solitaria.
- F** Coloca en la bolsa todas las losetas. Luego, para formar el mercado inicial, toma al azar 6 losetas de la bolsa y déjalas por su lado de bosque al centro de la mesa.



Desarrollo de la partida

La variante solitaria tiene algunos cambios respecto al juego competitivo. En esta oportunidad, el desafío es intentar superar los distintos niveles antes de que se acaben las rondas disponibles. Hay 6 niveles que van avanzando en dificultad.

Cada turno funciona igual que el juego normal. Sólo durante el paso 3 hay un leve cambio. Además, se agrega un paso extra al final de cada turno:

- 1 Rellenar el mercado y opcionalmente renovarlo
- 2 Tomar losetas del mercado y posicionarlas en tu bosque
- 3 Completar losetas de misión (opcional)
- 4 Cierre de ronda

3 Completar losetas de misión (opcional)

Funciona del mismo modo que el juego normal, salvo por 2 diferencias. La primera es que no se obtienen bonificaciones por hacer combos. Por otra parte, dependiendo de cuál ficha de animal fue la que recorrió el sendero, debes dejar la loseta de misión completada junto a la loseta de modo solitario del color correspondiente. Esto será importante para recordar que animal cumplió cada loseta de misión.

Rocky ha cumplido 4 losetas de misión con su ficha de animal amarilla, 2 con su ficha de animal roja, 1 con sus ficha de animal azul y verde. Al cumplirlas las deja junto a sus respectivas losetas de modo solitario.



4 Cierre de ronda

Cuando hayas realizado todos los pasos anteriores, se da por acabado tu turno. Debes tomar una loseta al azar de la bolsa y dejarla en el primer espacio disponible en el marcador de rondas que hay alrededor del tablero de la variante solitaria. Además, **debes retirar del mercado todas las losetas del mismo color que la que tomaste de la bolsa**. Déjalas en un lugar apartado, ya que no volverán a ser usadas. Finalmente, rellena el mercado antes de iniciar la nueva ronda, de modo de que hayan 6 losetas disponibles, como es usual.

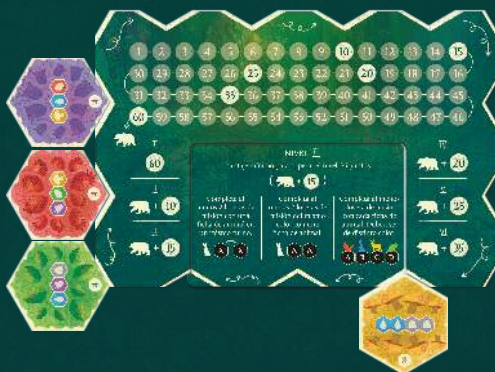
La partida terminará cuando coloques una loseta en el último espacio disponible del marcador.

↻ Completar Misiones ↻

El objetivo de la variante solitaria es completar los niveles antes de que se agoten las rondas que tienes disponibles para lograrlo. Cada nivel tiene entre 1 a 3 misiones diferentes, un puntaje mínimo para superarlo y además algunos tienen condiciones especiales. Las misiones se pueden cumplir en cualquier orden.

En principio tendrás 12 rondas para superar los requerimientos del nivel. Pero, cada vez que logres completar una de las misiones del nivel, tendrás una ronda extra disponible. Esta se verá marcada en la carta de Misión que hayas cumplido, donde podrás colocar la loseta del paso 4 antes de seguir rellenando las casillas alrededor del tablero. En ese sentido, el nivel 1 puede durar hasta 13 rondas, el nivel 2 hasta 14 rondas, y los niveles del 3 al 6 pueden durar hasta 15 rondas.

Rocky logró completar uno de los objetivos del nivel III, por lo que tiene un espacio más donde poner losetas, teniendo una ronda extra.



Nivel 1

- Completa al menos 1 loseta de misión con cada ficha de animal.

Puntaje mínimo para superar el nivel: 60 puntos

Nivel 2

- Completa al menos 1 loseta de misión con cada ficha de animal.
- Completa al menos 2 pares de losetas de misión del mismo color.

Puntaje mínimo para superar el nivel: 70 puntos

Nivel 3

- Completa al menos 1 loseta de misión con cada ficha animal. Las losetas deben ser de distinto color.
- Completa al menos 2 losetas de misión del mismo color con una ficha de animal.
- Completa al menos 2 losetas de misión con una ficha de animal en un mismo turno.

Puntaje mínimo para superar el nivel: 75 puntos

Nivel 4

- Completa al menos 1 loseta de misión con cada ficha animal. Las losetas deben ser de distinto color.
- Completa al menos 3 losetas de misión del mismo color.
- Cada ficha de animal debe completar losetas de misión que sumen 8 o más puntos.

Puntaje mínimo para superar el nivel: 80 puntos

Nivel 5

- Completa al menos 2 losetas de misión con cada ficha de animal.
- Completa al menos 6 losetas de misión de colores distintos.
- Completa al menos 3 losetas de misión con una ficha de animal en un mismo turno.

Puntaje mínimo para superar el nivel: 85 puntos

Condición especial: cada cambio de mercado te resta 2 puntos al final de la partida (en lugar de 1).

Nivel 6

- Completa al menos 2 losetas con cada ficha de animal.
- Completa al menos 4 losetas de misión con una ficha de animal en un mismo turno.
- Cada ficha de animal debe completar losetas de misión que sumen 12 o más puntos.

Puntaje mínimo para superar el nivel: 95 puntos

Condición especial: cada cambio de mercado te resta 3 puntos al final de la partida (en lugar de 1).

Si logras superar los distintos requerimientos del nivel antes de que se acaben las rondas, ¡Felicidades! Has sido capaz de hacer que los animales espirituales trabajen en conjunto para lograr los desafíos del bosque. Al completar un nivel puedes comenzar una nueva partida en el siguiente nivel, siguiendo los mismos pasos para su preparación.

Al contrario, si no logras superar todos los requerimientos del nivel cuando se acaben las rondas disponibles, ¡has fallado! Lamentablemente no has logrado que los animales espirituales logren ponerse de acuerdo para lograr completar los desafíos. Deberás repetir este nivel, siguiendo los mismos pasos de preparación, para intentar lograrlo.

Cuando completes una misión, puedes avanzar el marcador de puntaje de la variante solitaria en el tablero de puntuación. Cuando alcances los 60 puntos toma la ficha de Oso y haz retroceder el marcador de puntaje al comienzo. La ficha de Oso indica que ya obtuviste 60 puntos.

Rocky consigue recorrer una loseta con cada ficha de animal y 64 puntos, de este modo logra completar la única misión y superar el nivel I.



🔄 Resumen para partidas de 2 a 4 participantes 🔄

Preparación de la partida

1. Cada participante coloca 1 ficha de animal de su color sobre su loseta inicial.
2. Coloca las cartas de combo en la mesa, separadas por su tipo (x2, x3, x4 y x5).
3. Forma el mercado inicial tomando al azar 6 losetas de la bolsa y dejándolas por su lado de bosque en el centro de la mesa.
4. Quién haya caminado más durante este día toma la ficha de participante inicial.

Desarrollo de la partida

Los turnos avanzan en sentido horario. Al comienzo de tu turno siempre deben haber 6 losetas de bosque disponibles en el mercado. En tu turno debes seguir estos pasos en orden:

1. Rellenar el mercado y opcionalmente renovarlo: una vez por turno puedes voltear una loseta de misión ya completada previamente para renovar el mercado. Hacer esto te resta 1 PV al final de la partida.

2. Tomar losetas del mercado y posicionarlas en tu bosque. Debes elegir entre tomar y posicionar:

- a) 2 losetas de bosque o
- b) 1 loseta por el lado de misión, colocando además 1 ficha de animal sobre esta nueva loseta.

3. Completar losetas de misión (opcional): recorre el sendero de una loseta de misión, siguiendo la secuencia específica con la ficha de animal. Luego toma la loseta de misión completada y volteas la loseta de bosque a la que llegó tu ficha de animal: es una nueva

loseta de misión. Puedes completar varias misiones en el mismo turno.

Combos

Si logras completar varias losetas de misión en tu turno, con una sola ficha de animal o con varias, has conseguido un combo. Toma como bonificación una carta del combo respectivo o la más cercana de valor menor.

Fin de la partida

La última ronda se gatilla por que un participante completa una cierta cantidad de losetas de misión, que depende de la cantidad de participantes:

- 2 participantes - 10 losetas de misión
- 3 participantes - 9 losetas de misión
- 4 participantes - 8 losetas de misión

Si se acaban las losetas de la bolsa y no se puede reponer el mercado, también se gatilla la última ronda.

Puntuación

Cada participante debe sumar los PV de las losetas de misión que completó y de las cartas de combo que consiguió. Luego debe restar 1 PV por cada vez que renovó el mercado.

El participante con más PV es la persona ganadora. En caso de empate, gana quien tenga el bosque con menos losetas al final de la partida. Si el empate continúa, las personas empatadas comparten la victoria.



Diseño del juego
Cristian Bustos y
Bernardo Vásquez
Ilustración
Weberson Santiago

Edición y desarrollo
José Manuel Álvarez,
Laura Mena y Simón
Weinstein
Diseño Gráfico
Laura Mena

Redacción
del reglamento
Simón Weinstein
Revisión
del reglamento
José Manuel Álvarez y
Ketty Galleguillos