

Importante! Para no romper la atmósfera del juego y facilitar la lectura, hemos omitido las palabras «ficha» y «marcador». Por ejemplo, en lugar de decir «ficha de Lavanda» o «marcador de Mariquita», usamos simplemente «Lavanda» o «Mariquita».

Pérgola

COMPONENTES

Tablero de acciones



4 tipos de Herramienta:

15 Palas



15 Rastrillos



15 Transplantadoras



18 Azadillas



Tablero de estanque



Tablero de hojas



Bandeja de fichas y otros componentes



Bloc de puntuación



Portaherramientas



REGLAMENTO

PLANTAS :

20 Ranúnculos
(10 en 2 colores)



33 Malvas reales
(11 en 3 colores)



26 Magnolias
(14 de rama única,
12 de rama doble)



19 Hojas de lavanda



9 Flores de lavanda



30 Hojas (6 en 5 colores)



INSECTOS Y OTROS:

9 Libélulas pequeñas



8 Libélulas medianas y
4 Libélulas grandes



30 Mariposas



30 Mariquitas



40 Abejas



16 Farolillos
(4 de 4 tipos)



PARA CADA PARTICIPANTE (4 conjuntos):

Tablero
de jardín



Tablero de puntuación



Tablero de cascada



Tablero
de pérgola



2 Gotas de agua



4 Tarros de miel



Rana



Casetas de pájaro



Maceta de participante



Importante! Antes de la primera partida, distribuye las plantas y los insectos en la bandeja de fichas como se muestra en la imagen.



PREPARACIÓN

Importante! Antes de la primera partida, coloca lo siguiente en cada una de las macetas: 2 Gotas de agua, 4 Tarros de miel, 1 Rana y 1 Casetta de pájaro. La Rana y la Casetta de pájaro tienen que ser del mismo color.



Preparación de los participantes

Cada participante toma un tablero de jardín **A**, de pérgola **B**, de cascada **C** y de puntuación **D**. Coloca estos elementos como se muestra en la imagen siguiente.

Todo el mundo recibe también una maceta **E** con los siguientes componentes: 1 Rana **F**, 2 Gotas de agua **G**, 4 Tarros de miel **H** y 1 Casetta de pájaro **I**. Coloca estos elementos en tu tablero de la siguiente manera:

Rana: colócala en tu jardín.

2 Gotas de agua: colócalas en los puntos de inicio de la cascada.

4 Tarros de miel: colócalos en el banco frente a tu pérgola, con el lado vacío bocarriba.

Casetta de pájaro: colócala en tu jardín.

Maceta: después de disponer todos los componentes de la maceta en los tableros, coloca la maceta junto a tu tablero de jardín. La maceta debe tener una tapa de cartón con 15 agujeros que usarás para guardar las Herramientas que obtengas durante el juego.

Devuelve a la caja las macetas que no se usen y todos los componentes que contengan.

Bandeja de fichas **J**

Saca la bandeja para fichas grande de la caja, con el tablero de estanque encima, y sitúala en el centro de la mesa al alcance de todos los participantes.

Tablero de hojas **K**

Mezcla las Hojas, forma 3 pilas iguales y ponlas en el tablero de hojas. Coloca el tablero junto a la bandeja de fichas.





Tablero de acciones y Herramientas L

Coloca el tablero de acciones al alcance de todos los participantes, por el lado para 2 a 4 participantes. Divide las Herramientas por tipos y ponlas junto al tablero de acciones. Según el número de participantes, usa las siguientes Herramientas:

2 participantes: 3 participantes: 4 participantes:



Guarda las Herramientas que no uses en la bandeja de fichas grande (debajo del tablero de estanque).

Mezcla las Herramientas por separado (por ejemplo, en una partida de 2 participantes, mezcla solo las Palas y las Azadillas por separado) y colócalas en el orden indicado en el portaherramientas M. A continuación, toma 4 Palas y colócalas encima del tablero de acciones, de modo que haya 1 Pala encima de cada casilla de acción.

Estanque N

Divide las Libélulas medianas y grandes en 4 tipos –puedes reconocer el tipo por los dibujos–; cada pila tendrá 3 Libélulas. A continuación, colócalas sobre 4 nenúfares brillantes en el estanque. Las Libélulas deben estar en los nenúfares divididas por tipos y en sus conjuntos específicos:

Partidas de 2 y 3 participantes: coloca una pila de 2 Libélulas en cada nenúfar, con la Libélula grande encima de la mediana. Guarda las Libélulas restantes en la bandeja de fichas situada bajo el tablero de estanque: no las necesitarás en esta partida.

Partida para 4 participantes: coloca una pila de 3 Libélulas en cada nenúfar, con la Libélula grande encima de 2 medianas.



Colocación de Libélulas en una partida de 4 participantes

¡Todo listo para jugar!

MECÁNICAS



QUIÉN ERES Y QUÉ HACES

En *Pérgola* eres un jardinero que cultiva plantas para atraer a hermosos insectos. Tu éxito dependerá del aspecto de tu jardín y de cómo lo llenes.

A lo largo de la partida, eliges Herramientas que te proporcionan plantas, insectos o Farolillos y realizas acciones relacionadas: vuelo de aves, salto de rana, goteo de agua o aleteo de insectos.

Cada participante juega 15 turnos, tras los cuales cuenta sus puntos. El resultado final depende de cómo hayas dado forma a tu jardín.

Las reglas del modo solitario se encuentran en las páginas 14 y 15.



TURNO DEL PARTICIPANTE

Quien haya hecho jardinería más recientemente se convierte en participante inicial (si nadie lo ha hecho, la persona vestida de forma más colorida se convierte en participante inicial). Desde ese momento, jugáis los turnos en sentido horario.

El turno del participante consta de 4 pasos:

- 1 Elige una Herramienta.
- 2 Enriquece tu jardín.
- 3 Realiza una acción.
- 4 Limpieza.



1 Elige una Herramienta

Elige 1 Herramienta cualquiera de las 4 disponibles encima del tablero de acciones y colócala junto a tu jardín. Luego, toma los componentes indicados en la Herramienta; por ejemplo, la Herramienta que muestra 1 Hoja de lavanda y 1 Malva real azul te da 1 Hoja de lavanda y 1 Malva real azul. Puedes tomar los componentes de la Herramienta en cualquier orden.



Importante! Cada Herramienta está justo encima de una casilla de acción. Cuando eliges una Herramienta, también estás eligiendo la acción que tiene debajo para realizarla en el paso 3 de tu turno (consulta «Realiza una acción» en la página 5).

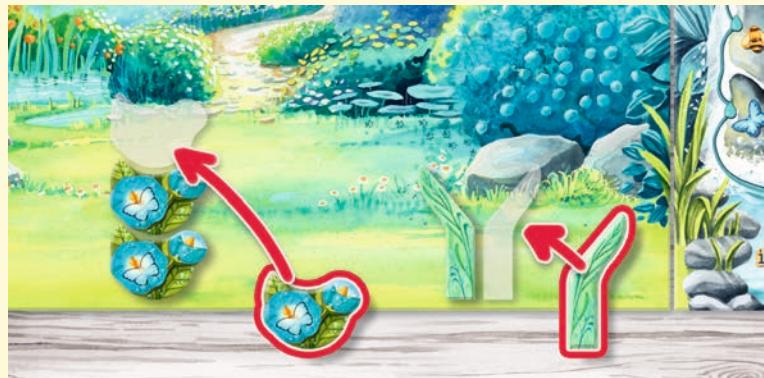


Ejemplo: Alia elige la Herramienta que está encima de la acción de goteo de agua y la toma. A continuación, toma de la bandeja los elementos indicados en la Herramienta: 1 Malva real azul y 1 Hoja de lavanda.

2 Enriquece tu jardín

Pon los componentes que has tomado en tu jardín.

Importante! No todos los componentes se colocan en el jardín de la misma manera. Las plantas se colocan según las reglas de las páginas 6 a 9. Los insectos pueden situarse en los puntos indicados de las plantas, pero no es obligatorio. Las reglas detalladas sobre la colocación y la puntuación de los insectos se encuentran en las páginas 6 a 9.



Ejemplo: en el paso anterior, Alia tomó los componentes indicados, 1 Hoja de lavanda y 1 Malva real. Ahora los coloca en su jardín.

3 Realiza una acción

La Herramienta que elegiste en el paso 1 estaba encima de una casilla de acción específica (como se ve en la imagen). Ahora tienes que realizar la acción descrita.

Hay 4 acciones disponibles en el tablero:



Aleteo de 0, 1 o 2 insectos.



Vuelo de aves.



Goteo de agua.



Salto de rana.

Las descripciones detalladas de las acciones se encuentran en las páginas 10 y 11.



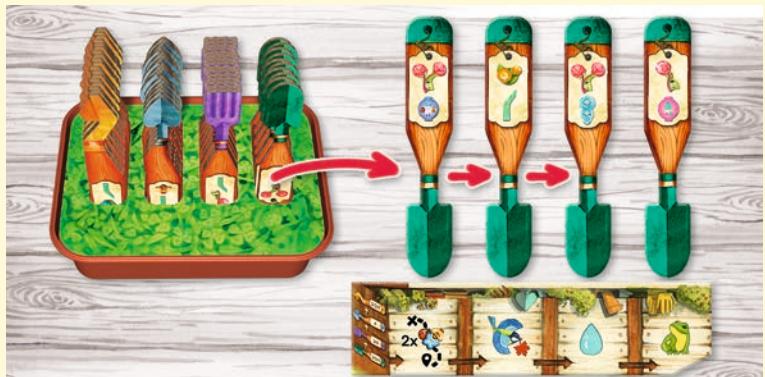
Ejemplo: Alia tomó una Herramienta que estaba encima de la acción de goteo de agua, por lo que ahora debe realizar dicha acción.

4 Limpieza

Ahora hay un hueco en la fila de las Herramientas. Para rellenarlo, desliza las Herramientas en la dirección indicada en el tablero de acciones.

A continuación, saca una nueva Herramienta de la bandeja y colócala encima de la casilla de acción de aleteo de insectos.

Coloca la Herramienta usada en un lugar vacío de tu maceta. La cantidad de Herramientas que hay en tu maceta es un indicador de la cantidad de turnos que has jugado.



Si no quedan Herramientas de un tipo en la bandeja, sustituye la que falta encima del tablero por una de otro tipo. El orden de colocación de las Herramientas depende del número de participantes.

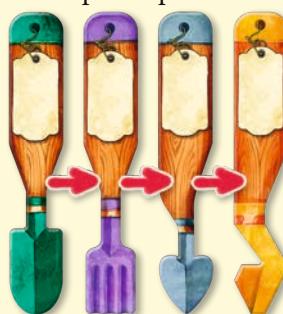
2 participantes:



3 participantes:



4 participantes:



Si no quedan más juegos de Herramientas en la bandeja, significa que la partida ha terminado y cada participante ha jugado 15 turnos (consulta «Fin de la partida» más abajo).



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando cada participante haya jugado 15 turnos y, por tanto, tiene 15 Herramientas en sus macetas.

Es hora de contar los puntos: cada participante toma una página del bloc de puntuación y anota los puntos obtenidos por cada categoría.

Las reglas de puntuación detalladas se encuentran en las páginas siguientes, junto a las descripciones de los componentes del juego.

Gana quien haya obtenido más puntos de victoria.

En caso de empate, ¡los participantes comparten la victoria!

PLANTAS E INSECTOS



MALVA REAL

El tipo más popular de alcea es la malva real rosa, que parece haber existido siempre en los jardines. A pesar de su nombre, la hay de distintos colores. No se sabe muy bien cómo llegó a nuestros jardines; es posible que la trajeran de China, pero ni siquiera allí se encuentra en estado salvaje. Es probable que fuera un híbrido creado artificialmente a partir de otras especies de alcea. Si la encuentras en un prado o junto a una carretera, significa que creció allí a partir de semillas transportadas por el viento de algún jardín.

¿CÓMO CRECE?

Las Malvas reales vienen en 3 colores (azul, amarillo y rojo). Cada color crea una planta distinta. No puedes plantar una Malva real multicolor en tu jardín.

Puedes colocar la primera Malva real de un color determinado en cualquier lugar de tu jardín. La siguiente Malva real **del mismo color** debe añadirse a una ya existente.

Cada Malva real tiene un espacio con un símbolo donde puedes colocar 1 Mariposa.



Ejemplo: Alia añade una Malva real azul a una columna de Malvas reales azules en su jardín.

¿CÓMO SE PUNTÚA?



Las Malvas reales puntúan por conjuntos. Cada conjunto está formado por una hilera de Malvas reales de distintos colores.

Cada conjunto de 3 Malvas reales en 3 colores diferentes da 6 puntos.

Cada conjunto de 2 Malvas reales en 2 colores diferentes da 3 puntos.

Cada Malva real da 1 punto.

Ejemplo: Alia tiene 2 conjuntos de 3 Malvas reales de colores diferentes (que le dan 12 puntos en total, 6 por cada conjunto), 1 conjunto de 2 Malvas reales de colores diferentes (que le dan 3 puntos) y 1 Malva real que no forma parte de ningún conjunto (que le da 1 punto). Al final de la partida, Alia anota $6 + 6 + 3 + 1 = 16$ puntos por las Malvas reales de su jardín.



MARIPOSA

Las mariposas adultas siempre son bienvenidas en los jardines. No solo son hermosas, sino que ayudan a polinizar las flores cuando se desplazan de una a otra para beber el néctar con sus largas probóscides. Sin embargo, a las orugas jóvenes les cuesta mucho más ganarse el favor de sus vecinos humanos. No solo se comen las hojas de las flores que plantamos, sino que rara vez podrías llamarlas lo que se dice bonitas.

¿DÓNDE SE POSAN?

Las Mariposas se posan sobre las Malvas reales.

Cada Malva real tiene un punto donde puede posarse 1 Mariposa. Solo puede haber 1 Mariposa por Malva real. Puedes colocar las Mariposas en cualquier espacio de una Malva real que no tenga ya una.



No es obligatorio que las coloques de abajo a arriba ni en ningún orden concreto, basta con que haya un espacio libre en una Malva real para colocar allí 1 Mariposa.

Si alguna Mariposa no tiene un lugar donde posarse, puedes colocarla libremente en el jardín para que revolotee por ahí.

Más tarde, puedes colocar sobre una Malva real 1 Mariposa que se haya quedado revoloteando con una acción de aleteo de insectos en uno de tus turnos.

¿CÓMO SE PUNTÚA?



Cada Mariposa se puntuá por separado. El valor de cada Mariposa depende del nivel de la Malva real en la que está posada.

- Si la Mariposa está en el primer nivel, anota 1 punto.
- Si la Mariposa está en el segundo o tercero nivel, anota 2 puntos.
- Si la Mariposa está en el cuarto nivel o superior, anota 3 puntos.



Ejemplo: Alia tiene 6 Mariposas, 1 de las cuales solo está volando (y anota 0 puntos). Al final de la partida, Alia anota $1 + 2 + 2 + 2 + 3 = 10$ puntos por las Mariposas de su jardín.



Uno de los Tarros de miel que hay junto a la colmena del tablero de pérgola suma 1 punto por cada Mariposa que haya en el jardín, independientemente de su ubicación.



Hay una bonificación en la parte inferior de la cascada que da 1 punto por cada conjunto de 1 Mariposa, 1 Mariquita y 1 Abeja que haya en el jardín, independientemente de su ubicación.





MAGNOLIA

Las magnolias proceden de Asia y América, aunque son populares en todo el mundo. Sus impresionantes flores blancas o rosas aparecen a principios de la primavera, cuando otros árboles tan solo están empezando a dar brotes. Además, las magnolias florecieron muy pronto en la historia de nuestro planeta: se cree que aparecieron hace 95 millones de años. Las polinizaban los escarabajos, una tradición que continúa hasta hoy.

¿CÓMO CRECE?

Las magnolias crecen en árboles. En el juego, las Magnolias aparecen como una sola rama o como una rama doble que permite al árbol ramificarse. La primera Magnolia se puede colocar en cualquier lugar de tu jardín. Después, añade los siguientes niveles a los brotes libres de las Magnolias colocadas anteriormente (como se ve en la imagen).

Cada rama de Magnolia tiene un espacio con un símbolo donde puedes colocar 1 Mariquita.

Ejemplo: Alia coloca otra Magnolia. Puede colocarla en cualquier espacio marcado con una estrella.



¿CÓMO SE PUNTÚA?



Las Magnolias puntúan en función del nivel en el que se encuentren.

Los niveles 1 a 3 dan 1 punto por cada Magnolia que haya en esos niveles.

El nivel 4 da 2 puntos por cada Magnolia que haya en él.

El nivel 5 y superiores dan 3 puntos por cada Magnolia que haya en ellos.

A la hora de puntuar, el tipo de Magnolia (rama única o doble) no importa. Solo se cuenta cada pieza de juego.



Ejemplo: Alia tiene 4 Magnolias en los niveles 1, 2 y 3 (que da 1 punto cada una), 2 en el nivel 4 (que da 2 puntos cada una) y 1 en el nivel 5 (que da 3 puntos). Al final de la partida, Alia anota $1 + 1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 3 = 11$ puntos por las Magnolias de su jardín.



MARIQUITA

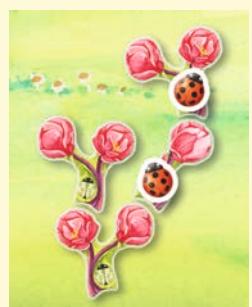
El contraste de colores de las Mariquitas es en realidad una advertencia para los depredadores que dice: «¡Cuidado, segregó una sustancia urticante que además sabe fatal!». Si un ave lo ignora e intenta comerse una mariquita, probablemente no olvidará la lección durante mucho tiempo. Aunque por desgracia eso ya no servirá de ayuda a esa mariquita concreta, podría salvar a otras en el futuro. La cantidad de puntos en el dorso de la mariquita es específica de cada especie. La mariquita más extendida en Europa es la de siete puntos.

¿DÓNDE SE POSAN?

Las Mariquitas se posan en las Magnolias.

Cada Magnolia tiene un espacio para 1 única Mariquita. Puedes colocar las Mariquitas en cualquier espacio de una Magnolia que no tenga ya una.

No es obligatorio que las coloques de abajo a arriba ni en ningún orden concreto, basta con que haya un espacio libre en una Magnolia para colocar allí 1 Mariquita.



Si alguna Mariquita no tiene un lugar donde posarse, puedes colocarla libremente en el jardín para que revolotee por ahí.

Más tarde, puedes colocar sobre una Magnolia 1 Mariquita que se haya quedado revoloteando con una acción de aleteo de insectos en uno de tus turnos.

¿CÓMO SE PUNTÚA?



Cada Mariquita puntúa por separado. Sin embargo, el valor de cada Mariquita depende **del número total de Mariquitas** que hay en un nivel determinado.

- Si hay 1 Mariquita en un nivel dado, da 1 punto.
- Si hay 2 Mariquitas en un nivel dado, cada una de ellas da 2 puntos.
- Si hay al menos 3 Mariquitas en un nivel dado, cada una de ellas da 3 puntos.

Ejemplo: Alia tiene 4 Mariquitas. 3 de ellas están en el mismo nivel (por lo que cada una da 3 puntos) y 1 está sola (y da 1 punto). Al final de la partida, Alia anota $3 + 3 + 3 + 1 = 10$ puntos por las Mariquitas de su jardín.



Uno de los Tarros de miel que hay junto a la colmena del tablero de pérgola suma 1 punto por cada Mariquita que haya en el jardín, independientemente de su ubicación.



Hay una bonificación en la parte inferior de la cascada que da 1 punto por cada conjunto de 1 Mariposa, 1 Mariquita y 1 Abeja que haya en el jardín, independientemente de su ubicación.



RANÚNCULO

La mayoría de los ranúnculos del género clemátide que cultivamos en nuestros jardines son enredaderas que crecen «trepando» por un soporte. Como se sujetan mediante zarcillos prensiles, no pueden crecer en paredes planas. Sin embargo, son perfectas para vallas: de metal o de postes, de paneles y, por supuesto, pérgolas. A los jardineros les gustan tanto estas hermosas plantas que han creado miles de variedades multicolor.

¿CÓMO CRECE?

Hay 2 tipos de Ranúnculos en el juego: pequeños (**morados**) y grandes (**azules**). Se colocan en la pérgola, encima de la colmena.

Cada Ranúnculo tiene 1 espacio (o 2 espacios si es azul, es decir, grande) con un símbolo donde puedes colocar una Abeja.

Cuando colocas 1 Abeja en un Ranúnculo, empieza a fabricar miel (consulta Tarros de miel en la página 12).



¿CÓMO SE PUNTÚA?



Cada par de Ranúnculos de diferentes tamaños da 3 puntos (tenga Abejas o no).

Ejemplo: Alia tiene 2 pares de Ranúnculos de diferentes tamaños (cada par da 3 puntos) y 1 Ranúnculo solo (que no da ningún punto). Al final, Alia anota $3 + 3 = 6$ puntos por los Ranúnculos de su jardín.



ABEJA

No hay otro insecto que haya sido más útil al ser humano que la abeja melífera. Fue domesticada en la antigüedad y desde entonces comparte su miel y su cera con nosotros a cambio de cobijo y atenciones. Una familia de abejas perfectamente coordinada, con miles de individuos al servicio de su reina, ha sido durante años un símbolo de diligencia. Y, si de lo que se trata es de polinizar plantas, las abejas son absolutamente incomparables tanto para jardines silvestres como cultivados.

¿DÓNDE SE POSAN?

Las Abejas se pueden posar en 2 plantas: Ranúnculos y Flores de lavanda.

- Un Ranúnculo pequeño solo puede tener 1 Abeja.
- Un Ranúnculo grande solo puede tener 2 Abejas.
- Una Flor de lavanda puede tener hasta 3 Abejas.



Si alguna Abeja no tiene un lugar donde posarse, puedes colocarla libremente en el jardín para que revolotee por ahí.

Más tarde, puedes colocar sobre una planta 1 Abeja que se haya quedado revoloteando con una acción de aleteo de insectos en uno de tus turnos.



¿CÓMO SE PUNTÚA?

Las Abejas solo dan puntos por las plantas que estén totalmente ocupadas. Si, por ejemplo, solo hay 2 Abejas en una Flor de lavanda (no 3), no obtienes ningún punto.



- 1 Abeja en un Ranúnculo pequeño da 2 puntos.
- 2 Abejas en un Ranúnculo grande dan 4 puntos.
- 3 Abejas en una Flor de lavanda dan 8 puntos.



Ejemplo: Alia tiene 7 Abejas. 2 Ranúnculos están totalmente ocupados con Abejas y le dan 6 puntos (2 puntos por un Ranúnculo pequeño y 4 por un Ranúnculo grande). También hay una Flor de lavanda totalmente ocupada que le da 8 puntos. La segunda Flor de lavanda solo tiene 1 Abeja y no le da puntos. Alia anota $2 + 4 + 8 = 14$ puntos.



Hay una bonificación en la parte inferior de la cascada que da 1 punto por cada conjunto de 1 Mariposa, 1 Mariquita y 1 Abeja que haya en el jardín, independientemente de su ubicación.





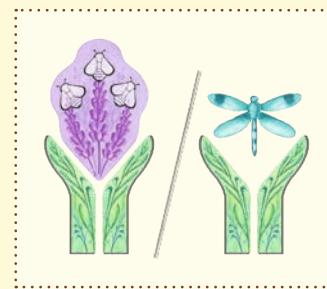
LAVANDA (HOJAS Y FLOR)

La lavanda es siempre una visión placentera. Sus hojas son verdes incluso en invierno y las diminutas flores, de un bonito tono de morado que recibe el nombre justamente de esta flor, atraen a abejas y abejorros durante todo el verano. También se suele cultivar mucho en campos, donde crea alfombras púrpura de flores que llegan hasta donde alcanza la vista. Las flores se procesan para fabricar aceite de lavanda, que se usa en perfumería y cosmética.

¿CÓMO CRECE?

La base de cada lavanda la forma un ramo de 2 Hojas.

Cada vez que formes un ramo de 2 Hojas de lavanda, puedes tomar 1 Flor de lavanda o 1 Libélula pequeña. Coloca el componente elegido entre el par de Hojas del ramo. Una vez colocado, el elemento permanece allí hasta el final de la partida; no se puede mover ni sustituir.



Cada Flor de lavanda tiene 3 espacios donde puedes colocar Abejas.

Ejemplo: Alia toma su sexta Hoja de lavanda. Con ella crea su tercera pareja de Hojas de lavanda. Antes, Alia había elegido Libélulas al formar los ramos, pero esta vez se decanta por una Flor de lavanda y la coloca entre las Hojas.



¿CÓMO SE PUNTÚA?



Cada Hoja de lavanda da 2 puntos.

Una Flor de lavanda no da puntos por sí misma, pero ayuda a conseguir puntos por Abejas colocadas (consulta «Abejas» en la página 8).

La puntuación de las Libélulas se describe en los párrafos siguientes.



Ejemplo: Alia tiene 7 Hojas (cada una le da 2 puntos). Al final de la partida, Alia anota $2 \times 7 = 14$ puntos por las Hojas de lavanda de su jardín.



LIBÉLULA

Cuatro alas transparentes, un abdomen alargado, un par de grandes ojos: las libélulas son insectos inconfundibles. En el mundo de los insectos, la sola visión de una libélula debería infundir miedo, ya que son cazadoras muy hábiles que atrapan a sus presas al vuelo. Sin embargo, antes de ser lo bastante grandes para merodear por nuestros jardines, pasan su juventud como larvas que viven bajo el agua, e incluso en esta forma son cazadoras implacables.

¿DÓNDE SE POSAN?

Las Libélulas pequeñas se posan en los pares de Hojas de lavanda. Las Libélulas medianas y grandes no se posan en ninguna planta, sino que vuelan libremente por los jardines.

Importante! Las Libélulas no se pueden mover con una acción de aleteo de insectos.



Puedes recibir 1 Libélula pequeña cuando formas crear un par de Hojas de lavanda. Recibes Libélulas medianas y grandes al realizar acciones de salto de rana y cumplir sus requisitos (consulta «Salto de ranas» en la página 11).

¿CÓMO SE PUNTÚA?



Cada Libélula se puntuá por separado.

- 1 Libélula grande da 5 puntos.
- 1 Libélula mediana da 3 puntos.
- 1 Libélula pequeña da 1 punto.



Ejemplo: Alia tiene 4 Libélulas: 2 grandes (cada una da 5 puntos), 1 mediana (que da 3 puntos) y 1 pequeña (que da 1 punto). Alia anota $5 + 5 + 3 + 1 = 14$ puntos.



Hay una bonificación en la parte inferior de la cascada que da 1 punto por cada Libélula que haya en el jardín, independientemente de su tamaño.



ACCIONES



ALETEO DE INSECTOS

¿CÓMO FUNCIONA?

Toma 2 insectos cualesquiera que no sean Libélulas de tu jardín (Mariquita, Abeja o Mariposa) y colócalos en plantas que tengan espacios libres para ese insecto específico.



No tienes por qué realizar una acción completa de aleteo de insectos. Siquieres, puedes mover solo 1 o incluso ningún insecto.

Con esta acción, puedes mover tanto a los insectos que ya están en tus plantas como a los que vuelan por tu jardín.

Recuerda que las Libélulas no pueden cambiar de lugar; solo puedes mover las Mariquitas, las Abejas y las Mariposas.



Ejemplo: Alia realiza la acción de aleteo de insectos. En los turnos anteriores, plantó muchas Magnolias nuevas y ahora tiene espacios para colocar sus Mariquitas. Mueve 2 Mariquitas para que estén al mismo nivel que la 3.^a Mariquita. Ahora cada Mariquita le da 3 puntos.



Ejemplo: Alia tiene 1 Mariposa que vuela por el jardín (no está sobre ninguna de las plantas), así que usa su acción de aleteo de insectos para colocarla sobre una Malva real en un nivel muy alto. Luego mueve 1 Abeja de su Ranúnculo a una Flor de lavanda. Esto no hace que Alia pierda el Tarro de miel que ya había obtenido (consulta «Tarros de miel» en la página 12).



VUELO DE AVES Y HOJAS

¿CÓMO FUNCIONA?

Toma la primera Hoja de cualquiera de las 3 pilas.

Cada Hoja muestra un insecto, que puede ser 1 Mariquita, 1 Abeja o 1 Mariposa. Después de tomar la Hoja, colócala en la Casetta de pájaro y, a continuación, toma el insecto representado en la Hoja y colócalo en tu jardín, ya sea en una planta donde pueda posarse o volando por ahí.

Algunas de las Hojas también contienen una acción adicional de aleteo de insectos. Funciona igual que la acción normal de aleteo de insectos descrita en la columna izquierda, pero **solo puedes mover 1 insecto**. Realiza la acción justo después de tomar la Hoja específica.



En la inusual ocasión en que no queden Hojas, durante una acción de vuelo de aves, puedes tomar 1 Mariposa, 1 Mariquita o 1 Abeja. Tú eliges el insecto que quieres tomar.



Ejemplo: Alia realiza la acción de vuelo de aves. Toma 1 Hoja de una de las pilas. Toma la Mariposa que aparece en ella y la coloca sobre una Malva real. A continuación, coloca la Hoja en la Casetta de pájaro junto a la Hoja que cogió antes.

¿CÓMO SE PUNTÚAN LAS HOJAS?

Al final de la partida, cada Hoja de **color diferente** que haya en la Casetta de pájaro te da 1 punto.



Ejemplo: Alia obtuvo 6 Hojas de 4 colores durante el juego y cada color le da 1 punto, así que Alia consigue 4 puntos.



Uno de los Tarros de miel que hay junto a la colmena del tablero de pérgola suma 1 punto por cada 2 Hojas que haya en tu Casetta de pájaro, independientemente de sus colores.





SALTO DE RANAS

Cuando realices esta acción por primera vez, toma la Rana de tu jardín y colócalo sobre cualquier nenúfar del estanque. Si tu Rana ya está en el estanque, salta al nenúfar adyacente (es decir, un nenúfar que esté directamente al lado).

NENÚFAR CON INSECTO

Hay símbolos de insectos en los nenúfares. Cuando saltas sobre un nenúfar de este tipo, recibes de inmediato el insecto representado y luego lo colocas en tu jardín, ya sea en una planta en la que se pueda posar o volando por ahí.

Ejemplo: Alia hace saltar su Rana sobre un nenúfar con el símbolo de una Abeja. A continuación, toma 1 Abeja de la bandeja y la coloca en su jardín. Puede colocarla en una planta en la que pueda posarse o en cualquier lugar del jardín si todas sus plantas están ocupadas.



NENÚFAR CON LIBÉLULA

La excepción a la regla anterior son los nenúfares con Libélulas. Para saltar sobre un nenúfar de este tipo, **primero debes cumplir todos los requisitos** de la Libélula representada. Si no los cumples, no puedes hacer ese salto.

Los requisitos de cada símbolo son los siguientes:

- Debes tener al menos 4 Magnolias de cualquier tamaño en tu jardín.
- Debes tener al menos 4 Malvas reales de cualquier color en tu jardín.
- Debes tener al menos 4 Ranúnculos de cualquier tamaño en tu jardín.
- Debes tener al menos 4 Hojas de lavanda en tu jardín.

Si cumples los requisitos de la Libélula tal y como los hemos descrito, puedes realizar el salto de rana al nenúfar que muestra dicha Libélula. Si hay Libélulas en el nenúfar, toma la primera Libélula y colócala en tu jardín. Si no quedan Libélulas en el nenúfar, el salto no tiene ningún efecto.

Importante! Solo puedes obtener 1 Libélula de cada tipo de requisito por partida. Si quieres conseguir otra Libélula, debes cumplir otro tipo de requisito.



Si este es tu primer salto (es decir, tu Rana aún no está en el estanque), puedes saltar de inmediato a un nenúfar con Libélulas si cumples sus requisitos.



Ejemplo: Alia salta a un nenúfar con Libélulas que requieren al menos 4 Malvas reales. Puede hacerlo porque ya tiene 6 Malvas reales. Hay 2 Libélulas en el nenúfar, así que Alia toma la Libélula grande y la pone a volar libre por su jardín. Independientemente de la cantidad de Malvas reales que tenga Alia, no podrá tomar otra Libélula con el requisito de Malvas reales en esta partida.



GOTEO DE AGUA

Mueve 1 de tus 2 Gotas de agua 1 casilla por la cascada. Las Gotas de agua se mueven a lo largo de las corrientes visibles en la cascada, lo hacen en sentido descendente por las piedras hasta llegar al fondo de la cascada.



No puede haber 2 Gotas de agua en la misma casilla. Cuando las 2 Gotas de agua lleguen al fondo de la cascada, en lugar de mover 1 Gota de agua con esta acción, puedes tomar 1 Mariposa, 1 Mariquita o 1 Abeja y colocarla en tu jardín.

UNA GOTÁ DE AGUA EN UNA PIEDRA

Cada piedra que permite detener 1 Gota de agua tiene un símbolo de insecto. Cuando muevas 1 Gota de agua a una piedra de este tipo, toma de inmediato el insecto correspondiente y colócalo en tu jardín sobre una planta en la que pueda posarse o volando por ahí.



Ejemplo: como Alia quiere conseguir una Mariquita, mueve 1 Gota de agua hasta una piedra con el símbolo de Mariquita, toma 1 de la bandeja y la coloca en su jardín.

UNA GOTÁ DE AGUA EN EL FONDO DE LA CASCADA

Cuando una Gota de agua llegue al fondo de la cascada (la mueves a la última casilla), toma 1 Mariposa, 1 Mariquita o 1 Abeja. El fondo de la cascada también te permite obtener una bonificación que te da puntos al final de la partida.

Puedes obtener **como máximo 2 bonificaciones** durante la partida.



Obtén 1 punto por cada conjunto de Mariposa + Mariquita + Abeja en tu jardín, independientemente de su ubicación (el insecto del que tengas menos unidades determinará cuántos conjuntos tienes).



Obtén 1 punto por cada Libélula que haya en tu jardín, independientemente de su tamaño.



Obtén 2 puntos por cada Tarro de miel lleno.

Importante! Puedes elegir cada bonificación una sola vez. Si tus 2 Gotas de agua llegan al fondo de la cascada, debes colocarlas en casillas de bonificación diferentes.



Ejemplo: Alia mueve su Gota de agua hasta el fondo. Puede elegir cualquiera de los 3 insectos, así que elige una Mariposa. Como bonificación, elige obtener puntos adicionales por sus conjuntos de insectos y coloca la Gota de agua en dicha casilla de bonificación para indicarlo.



OTROS ELEMENTOS



FAROLILLOS

¿CÓMO FUNCIONAN?

Cuando obtengas 1 Farolillo, colócalo en cualquier lugar de tu jardín con el símbolo bocarriba.

Cada Farolillo otorga una bonificación única. Solo puedes obtener la bonificación **en tu turno** y cuando sea aplicable (consulta las descripciones de los Farolillos más abajo).

Después de usar 1 Farolillo, dale la vuelta de modo que ya no se vea su símbolo.

Hay 4 tipos de Farolillos en el juego:



Después de realizar un goteo de agua, vuelve a realizar la acción (con la misma Gota de agua o con otra).



Después de realizar un salto de rana, realiza otro salto.



Cuando tomes 1 Mariquita, 1 Mariposa o 1 Abeja, toma otro insecto **del mismo tipo**.



Cuando elijas una Herramienta, podrás realizar una acción distinta a la que tenía debajo dicha Herramienta.



Puedes tener más de 1 Farolillo del mismo tipo y puedes usar más de 1 Farolillo en el mismo turno. Además, puedes usar 1 Farolillo en el mismo turno en que lo conseguiste.

¿CÓMO SE PUNTÚA?

Los Farolillos no dan puntos al final de la partida, a menos que llenes un Tarro de miel específico (consulta «Tarros de miel» a la derecha).

Ejemplo: Alia realiza una acción de salto de rana y salta a un nenúfar con Libélulas para obtener 1 Libélula grande. Luego usa su bonificación de Farolillo, que le permite realizar un salto de rana adicional, y salta a una Hoja con un símbolo de Mariposa que le permite tomar 1 Mariposa y colocarla en su jardín.



Uno de los Tarros de miel que hay junto a la colmena del tablero de pérgola suma 1 punto por cada Farolillo usado y sin usar que haya en el jardín.



12



Hay una bonificación en la parte inferior de la cascada que da 2 puntos por cada Tarro de miel lleno.



TARROS DE MIEL

¿CÓMO FUNCIONAN?

Cuando haya una cierta cantidad de Abejas **en los Ranúnculos de la pérgola**, podrás llenar además un Tarro de miel en tu turno.

Puedes llenar hasta 3 Tarros de miel durante la partida. Para marcar un Tarro de miel como lleno, dale la vuelta para ponerlo por el lado en el que se ve la miel. Puedes llenar los Tarros de miel según las Abejas que se posen en los Ranúnculos de tu pérgola.



- Llena el primer Tarro después de colocar 4 Abejas.
- Llena el segundo Tarro después de colocar 7 Abejas.
- Llena el tercer Tarro después de colocar 9 Abejas.

No tienes que empezar a colocar nuevas Abejas después de llenar cada Tarro, las que cuentas para llenar un Tarro siguen contando cuando quieras llenar otro.



Para llenar 1 Tarro de miel, necesitas una cierta cantidad de Abejas en tus Ranúnculos. Después de llenarlo, en tus siguientes turnos, puedes mover esas Abejas con una acción de aleteo de insectos sin perder los Tarros de miel ya llenos. Para llenar otro Tarro de miel, necesitarás alcanzar el siguiente número de Abejas en tus Ranúnculos.

¿CÓMO PUNTÚAN?

Cada Tarro de miel da puntos por los elementos representados en ellos:



1 punto por cada Mariposa que tengas en tu jardín (en Malvas reales o volando).



1 punto por cada 2 Hojas plantadas, independientemente de sus colores.



1 punto por cada Mariquita que tengas en tu jardín (en Magnolias o volando).



1 punto por cada Farolillo usado y sin usar que haya en tu jardín.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN AL FINAL DE LA PARTIDA

Este es el tablero de Alia al final de la partida:



Cuenta sus puntos en una hoja del bloc de puntuación y recibe:

- Malvas reales: 13 puntos ($6 + 6 + 1$)
- Mariposas: 5 puntos ($1 + 2 + 2$)
- Magnolias: 10 puntos ($6 \times 1 + 2 \times 2$)
- Mariquitas: 17 puntos ($2 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 2$)
- Ranúnculos: 3 puntos (1×3)
- Abejas: 14 puntos ($3 \times 4 + 1 \times 2$)
- Hojas de lavanda: 10 puntos (5×2)
- Libélulas: 9 puntos ($1 + 3 + 5$)
- Tarros de miel: 10 puntos ($7 + 3$)
- Gotas de agua: 7 puntos ($3 + 4$)
- Hojas de diferentes colores: 2 puntos

Alia ha obtenido 100 puntos y puede comparar su resultado con el de los demás participantes. Si era una partida en solitario, puede anotar su resultado en la tabla de retos junto al reto elegido para esta partida.

6. AL MENOS 4 FLORES LLENAS DE ABEJAS Debes tener al menos 4 flores llenas de Abejas (pueden ser Flores de lavanda o Ranúnculos).	Pedro obtuvo: 107	Iván obtuvo: 103
Tus resultados:		
7. AL MENOS 2 MARIPOSAS VALEN 3 PUNTO Debes tener al menos 2 Mariposas en Malvas reales que te den como mínimo 3 puntos cada una.	Alia obtuvo: 100	Patricia obtuvo: 106

VARIANTE EN SOLITARIO

PREPARACIÓN

Prepara la partida según la preparación estándar, pero con los siguientes cambios:

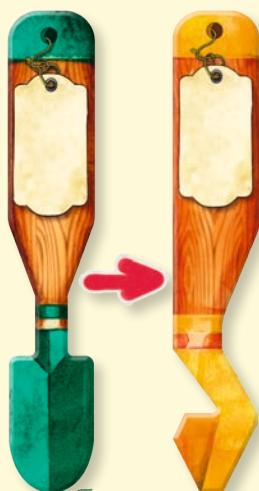
Dale la vuelta al tablero de acciones para mostrar el lado de la variante en solitario.



Toma 4 Libélulas de diferentes tipos, que deben ser 2 medianas y 2 grandes. A continuación, colócalas en el tablero del estanque sobre 4 nenúfares brillantes.



En una partida en solitario, usarás 2 tipos de Herramientas: primero Palas y luego Azadillas. Mezcla cada tipo por separado y colócalas en el orden correcto en el portaherramientas. A continuación, toma 4 Palas y ponlas encima del tablero de acciones, de modo que haya 1 Pala encima de cada casilla de acción.



MECÁNICA

Las partidas en solitario son iguales que las estándar, solo que con algunos cambios.

Antes de cada partida, elige un reto de la tabla de la página siguiente. Intentarás cumplir los objetivos del reto durante el juego.

Tú empiezas la partida. Cuando termine tu turno, antes de que muevas las Herramientas y añadas otra, tu vecino del otro lado de la valla realiza su turno automático.

El vecino descarta 1 Herramienta del tablero de acciones de la misma mitad del tablero de la que tú elegiste tu Herramienta; deja la Herramienta a un lado, ya no se usará en esta partida. Solo habrá 2 Herramientas encima del tablero. Mueve las Herramientas hacia la derecha o rellena de inmediato los espacios vacíos según la colocación actual de las Herramientas restantes. Realiza tu siguiente turno de la misma manera. La partida termina cuando juegues 15 turnos y solo queden 3 Herramientas junto al tablero de acciones.

FIN DE LA PARTIDA

Cuenta tus puntos según las reglas normales.

A continuación, comprueba si has conseguido cumplir los requisitos del reto.

Si los has cumplido, escribe tu resultado en la tabla de la página siguiente del reto elegido. Si no lo has conseguido, registra el resultado en el espacio «Partida libre».

Los retos de la tabla también incluyen los resultados de tus vecinos: Pedro y Patricia. Si tu resultado es mejor que el suyo, tu jardín será el orgullo de todo el vecindario. Si no, ¡inténtalo de nuevo!

CLUB DE LOS 1000

Cuando hayas ganado los 10 retos, es hora de comprobar si perteneces al prestigioso club de los 1000. Si la suma total de todos tus puntos en tus retos es de al menos 1000, recibirás la Insignia de Platino del Superjardinero. Si no has conseguido 1000 puntos en total, vuelve a intentarlo con los retos que te hayan dado menos puntos.





RETOS

1. UNA MARIQUITA EN CADA NIVEL DE MAGNOLIA

Debes tener al menos 1 Mariquita en cada uno de al menos 3 niveles de Magnolia.

Pedro obtuvo: **102**

Patricia obtuvo: **100**

Tus resultados:

2. USA 4 FAROLILLOS

Debes usar al menos 4 Farolillos durante la partida.

Pedro obtuvo: **99**

Patricia obtuvo: **103**

Tus resultados:

3. AL MENOS 4 INSECTOS DE CADA TIPO (SIN INCLUIR LAS LIBÉLULAS)

Debes tener al menos 4 Mariquitas, 4 Abejas y 4 Mariposas en algún lugar de tu jardín.

Pedro obtuvo: **102**

Patricia obtuvo: **102**

Tus resultados:

4. AL MENOS 5 PUNTOS DE LA BONIFICACIÓN DE CASCADA

Debes mover al menos 1 Gota de agua al fondo de la cascada y obtener como mínimo 5 puntos por la bonificación elegida.

Pedro obtuvo: **104**

Patricia obtuvo: **105**

Tus resultados:

5. AL MENOS 5 PUNTOS DE UN TARRO DE MIEL

Debes obtener al menos 5 puntos por uno de tus Tarros de miel volteados.

Pedro obtuvo: **106**

Patricia obtuvo: **102**

Tus resultados:

CLUB DE LOS 1000 - INSIGNIA DE PLATINO DEL SUPERJARDINERO

Obtén un total de 1000 puntos en todos los retos anteriores.

6. AL MENOS 4 FLORES LLENAS DE ABEJAS

Debes tener al menos 4 flores llenas de Abejas (pueden ser Flores de lavanda o Ranúnculos).

Pedro obtuvo: **107**

Patricia obtuvo: **103**

Tus resultados:

7. AL MENOS 2 MARIPOSAS VALEN 3 PUNTOS

Debes tener al menos 2 Mariposas en Malvas reales que te den como mínimo 3 puntos cada una.

Pedro obtuvo: **105**

Patricia obtuvo: **106**

Tus resultados:

8. UN CONJUNTO DE 5 HOJAS DIFERENTES

Debes tener 1 Hoja de cada uno de los 5 colores.

Pedro obtuvo: **98**

Patricia obtuvo: **101**

Tus resultados:

9. AL MENOS 4 LIBÉLULAS

Debes tener al menos 4 Libélulas de cualquier tamaño en tu jardín.

Pedro obtuvo: **101**

Patricia obtuvo: **101**

Tus resultados:

10. JUEGO LIBRE

Partida estándar sin objetivos adicionales.

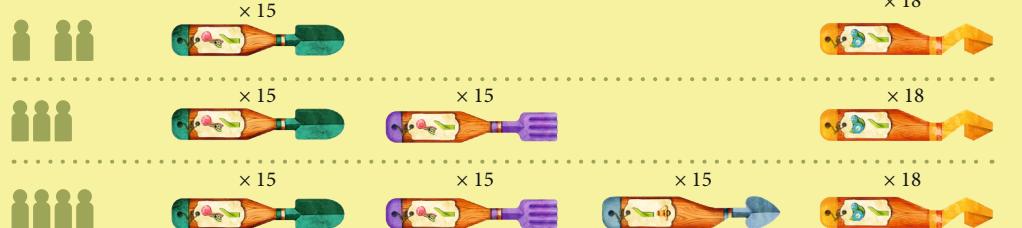
Pedro obtuvo: **105**

Patricia obtuvo: **104**

Tus resultados:

RESUMEN

ORDEN DE LAS HERRAMIENTAS



Aleteo de insectos

Toma 2 insectos cualesquier que no sean Libélulas de tu jardín (Mariquita, Abeja o Mariposa) y colócalos en plantas que tengan espacios libres para ese insecto específico.

Vuelo de aves

Toma 1 Hoja de cualquiera de las 3 pilas y luego 1 insecto mostrado en la Hoja de la bandeja de fichas. Realiza el vuelo de aves y coloca la Hoja en una Casetta de pájaro de tu jardín.

Goteo de agua

Mueve 1 de tus 2 Gotas de agua 1 casilla por la cascada. Las Gotas de agua descienden por las corrientes visibles en la cascada.

Salto de rana
Haz que tu Rana salte a un nenúfar adyacente y luego toma 1 insecto o una Libélula (si cumples sus requisitos).

TURNO DEL PARTICIPANTE



FAROLILLOS

- Cuando elijas una Herramienta, podrás realizar una acción distinta a la que tenía debajo dicha Herramienta.
- Cuando tomes 1 Mariquita, 1 Mariposa o 1 Abeja, toma otro insecto del mismo tipo.
- Después de realizar un goteo de agua, vuelve a realizar la acción.
- Después de realizar un salto de rana, realiza otro salto.

TARROS DE MIEL

- 1 punto por cada 2 Hojas plantadas, independientemente de sus colores.
- 1 punto por cada Mariquita que tengas en tu jardín (en Magnolias o volando).
- 1 punto por cada Mariposa que tengas en tu jardín (en Malvas reales o volando).
- 1 punto por cada Farolillo usado y sin usar que haya en tu jardín.

LIBÉLULAS

- Debes tener al menos 4 Magnolias en tu jardín; la cantidad de ramas no importa.
- Debes tener al menos 4 Hojas de lavanda en tu jardín.
- Debes tener al menos 4 Ranúnculos de cualquier tamaño en tu jardín.
- Debes tener al menos 4 Malvas reales de cualquier color en tu jardín.

BONIFICACIONES DE LA CASCADA

- Obtén 1 punto por cada conjunto de Mariposa + Mariquita + Abeja en tu jardín, independientemente de su ubicación (el insecto del que tengas menos unidades determinará cuántos conjuntos tienes).
- Obtén 1 punto por cada Libélula que haya en tu jardín, independientemente de su tamaño.
- Obtén 2 puntos por cada Tarro de miel lleno.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

Michał Gołąb Gołębiowski
Przemek Wojtkowiak

ILUSTRACIONES

Karolina Kijak-Dzikońska

DISEÑO GRÁFICO

Karolina Kijak-Dzikońska
Ka Leszczyńska

DESARROLLO DEL JUEGO

Michał Szewczyk

REGLAMENTO

Michał Gołąb Gołębiowski
Przemek Wojtkowiak

COORDINACIÓN DEL PROYECTO

Przemek Wojtkowiak

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL

Ángel Martínez Murillo

REVISIÓN DEL ESPAÑOL

Natalia Delgado Mendoza

MAQUETACIÓN

Ka Leszczyńska
Adam Strzelecki

DISEÑO DEL INSERTO

Game Trayz

AGRADECIMIENTOS

Przemek Fornal
Asia Flisowska
Kuba Gołębiowski
Adam Kwapiński
Anna Turczyńska
Sylwia Smolińska
Sandra Socha
Urszula Świat
Michał Szewczyk
Waldemar Marer
Wojciech Grajkowski

Roboty Planszowe group:

Arkadiusz Dymalski
Jędrzej Modrzyński
Bartosz Wyrwał
Jarosław Piersiała
Marcin Kowalski
Michał Dlugaj
Jakub Prażmowski
Jeremi Prażmowski

Queremos agradecer a **Grupa pod wezwaniem Świtąla** por todas las consultas que hicimos sobre el aspecto visual del juego.
Queremos agradecer especialmente a **Michał Szewczyk** su increíble implicación en el proyecto, sus comentarios precisos y su atractiva presentación del prototipo en todos los actos. ¡Gracias Windziarz!

gametrayz control your chaos