



# Cottage Garden

Diseñado por Uwe Rosenberg

1-4 jugadores / 45-60 minutos / 8+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / [www.jck.cl](http://www.jck.cl))

Los jugadores toman el rol de jardineros que compiten por finalizar sus exhibidores de plantas. Cada exhibidor completo otorga PV, y el jugador con más PV al final de la partida será el ganador.

## PREPARACION

- Coloca el invernadero al centro de la mesa por el lado que corresponda a la cantidad de jugadores.
- Llena el invernadero con 16 losetas al azar. Coloca las 20 losetas restantes en una fila con la carreta a la cabeza (con la rueda dirigida hacia la primera loseta de la fila).
- Coloca el dado verde por la cara 2/2/1 con 2/3/4 jugadores sobre la casilla del invernadero que corresponda.
- Coloca un exhibidor por el lado claro junto al invernadero.
- Coloca el parasol y las 2 colmenas junto al invernadero.
- Forma la reserva de gatos y maceteros (los maceteros pueden colocarse dentro de la carreta).
- Cada jugador recibe:
  - 1 tabla de plantación (L) con 3 cubos naranja y 3 cubos azules en la casilla 0.
  - 2 gatos
  - 2 exhibidores de flores. Coloca 1 por el lado claro y otro por el lado oscuro.

## TURNO

Fase 1: Rellenar

Fase 2: Plantar

- Escoger entre plantar una loseta de flores o colocar un macetero de la reserva.
- Adicionalmente: Colocar gatos.

Fase 3: Puntuar

Fase 4: Jardinear

## FASE 1: RELLENAR

- Verifica dónde está el dado de jardinero.
- Si en la fila/columna/diagonal ("fila") hay 3 o 4 espacios vacíos → Se deben rellenar:
  - La loseta más cercana a la carreta es colocada en el espacio vacío más cercano al jardinero.
  - Mueve la carreta para que quede nuevamente junto a una loseta. Repetir hasta que se completen todos los espacios de la "fila del jardinero"
- Si se diera el caso de que no hay suficientes plantas en la fila → Se rellena sólo con las que haya.
- Si hay 0, 1 o 2 espacios vacíos en la fila del jardinero → Nada ocurre a menos que el jugador activo decida pagar 1 gato para realizar el proceso recién descrito.

## FASE 2: PLANTAR

- El jugador debe escoger entre (no puede pasar):
  - Tomar 1 loseta de la fila del jardinero y colocarla en uno de sus exhibidores ó
  - Tomar un macetero de la reserva y colocarlo de inmediato en uno de sus exhibidores.
- **Reglas de colocación de plantas:**
  - Puedes colocar la loseta en cualquier orientación o lado.
  - No puede cubrir otras losetas de flores, maceteros, gatos, o los bordes del exhibidor.
  - Si puede cubrir maceteros o cubre plantas impresos en el exhibidor.
  - Una vez colocada no puede ser movida o removida.
- Acción opcional: adicionalmente puedes colocar tantos gatos como desees de tu reserva en tu exhibidor.

### AYUDA PARA DISMINUIR ANALISIS PARALISIS:

Los bordes del tablero presentan flechas. Estas flechas ayudan a los jugadores a indicar cuáles serán las plantas que tendrán disponibles en su turno.

- 4 jugadores → El jugador tendrá el mismo número asignado durante toda la partida.
- 3 jugadores → El número cambiará cada vez que se pase la casilla de inicio.
- 2 jugadores → Un jugador siempre será 1 y 3, y el otro 2 y 4.

## FASE 3: PUNTUAR

- Verifica si completaste algún exhibidor esta ronda. Para ello todos los espacios deben contener losetas de plantas, cubiertas de plantas (losetas o impresos), maceteros (losetas o impresos) losetas de gato.
- Si completas ambos exhibidores en un turno → puntúas ambos en el orden que desees.

### PUNTUACION:

- Avanza un cubo naranja una casilla por cada macetero visible en tu exhibidor (impreso, en loseta de macetero o en loseta de flor).
- Avanza un cubo azul una casilla por cada cubierta de planta visible en tu exhibidor (impreso o en loseta de flor).
- Si uno de los marcadores superó 20 el exceso se pierde (no se puede distribuir en varios cubos).
- Bono de Colmenas → El primer y segundo jugador en llegar a 20 en uno de sus marcadores (cualquiera) recibe la colmena de 2/1 PV. FAQ: Deben ser jugadores distintos.
- Bono de Gatos → Cada vez que **al avanzar** cruces una línea roja con un marcador recibes un gato de la reserva. Puedes colocarlo de inmediato en un exhibidor o en tu reserva. La reserva tiene un límite de 2 gatos por lo que si

ya tienes 2 debes colocar el nuevo en un exhibidor de inmediato.

- Bono de Maceteros → Cuando saques tus 3 cubos naranjos o tus 3 cubos rojos de la casilla de inicio recibes un macetero que debes colocar de inmediato en uno de tus exhibidores.

#### **LUEGO DE PUNTUAR:**

- Devuelve todos los maceteros y gatos que estaban en el exhibidor a las reservas correspondientes.
- Coloca todas las losetas de flores que estaban sobre el exhibidor puntuado al final de la fila de losetas en el orden que desees.
- Voltea el exhibidor puntuado y colócalo junto al tablero.
- Toma el exhibidor que estaña junto al tablero y colócalo en tu área de juego por la misma cara con que estaba.

#### **FASE 4: JARDINEAR**

- Avanza el dado de jardinero alrededor del invernadero un espacio en sentido horario.
- Cada vez que alcance la casilla inicial aumenta el valor del dado en 1.

#### **REGLAS ESPECIALES DE LA SEXTA RONDA**

Cuando el dado que representa al jardinero tenga valor 6 comienza la última ronda.

- Los jugadores devuelven todos los exhibidores con 2 o menos losetas de flores. Los maceteros y gatos sobre ellas no se consideran. Los jugadores seguirán la partida sólo con los exhibidores no devueltos. Es posible que un jugador ya no juegue.
- Si un jugador no tiene exhibidores al principio de su turno → Solo lleva a cabo la fase 4 (avanzar al jardinero).
- Los jugadores que sí tienen exhibidores:
  - Pierde 2 PV **al principio** de su turno. Para ello puede retroceder **un** cubo naranja 2 espacios o **uno** azul 1 espacio. Está permitido que un cubo vuelva a la casilla de inicio. No se puede dividir el retroceso en varios cubos. Así si estaba en la casilla 20 es posible perder más PV.

- Después de puntuar un exhibidor este es removido del juego y no es reemplazado.
- Si uno de tus marcadores retrocedió y más tarde avanzó cruzando nuevamente una línea roja → recibes 1 gato.

#### **FIN DEL JUEGO**

Finaliza cuando todos los exhibidores han sido removidos del juego.

#### **PUNTUACION:**

- Cubos naranjas y azules → PV indicados
- Colmena doble/simple → 2/1 PV
- Gatos → 0PV

El jugador con más PV será el ganador.

Empate → Gana quien tenga más colmenas.

#### **REGLAS PARA JUEGO SOLITARIO**

Utiliza las reglas para 2 jugadores con las siguientes modificaciones:

- **Preparación:**
  - Coloca el tablero por el lado para 1-3 jugadores
  - Coloca el jardinero en "2" en la casilla inicial para 1-2 jugadores.
  - Coloca en tu área de juego 2 exhibidores, uno por el lado claro y otro por el lado oscuro. Coloca un tercer exhibidor por el lado claro junto al invernadero. Saca el resto del juego. Puedes escogerlos o sacarlos al azar.
  - No se utilizan las colmenas.
- **Cómo Jugar:**
  - La partida dura 32 turnos + una ronda final. El jardinero recorrerá el tablero 4 veces. Cada vez que lo muevas avanza 2 casillas (utilizas sólo los espacios de 1 y 3 flechas).
- **Objetivo:**
  - Obtener tantos PV como sea posible.
  - 70 es buen puntaje. 80 es sorprendente.