

ARBORETUM

Un jardín de cartas para 2 a 4 jugadores



¡La vida es hermosa bajo las ramas! Un arboreto premiado es el hogar de mucho árboles de gloriosos colores naturales, y transporta a sus visitantes a un auténtico paríso gracias a la sombra que ofrece. La creación de este hermoso arboreto no es tarea fácil, y aún más complicado es planificar el recorrido que deberían tomar los visitantes para apreciar completamente su belleza. ¿Qué variedades elegirás para encantar a tus visitantes? ¿*Lilas*, *arces*, o el venerable *magnolio*?. Debes escoger sabiamente cuáles plantar y cuáles conservar en la mano, pues este equilibrio determinará finalmente qué jugador ha creado el más suntuoso arboreto.

Objetivo del juego

Ganar la mayor cantidad de puntos al final del juego mediante la creación del arboreto más suntuoso.

Preparación

Preparación del mazo

El juego se compone de 80 cartas en 10 colores diferentes con 8 cartas (numeradas del 1 al 8) en cada color. En una partida de 4 jugadores se usarán todas las cartas. Con 3 jugadores se regresan 2 colores a la caja, y con 2 jugadores se regresan 4 colores a la caja. No importa qué colores se devuelven a la caja cuando se juega con menos de 4 jugadores.

Distribución de las cartas

El jugador que más recientemente regó una planta será el jugador inicial. El jugador a su derecha será el repartidor, que baraja las cartas y reparte 7 a cada jugador. Esas 7 cartas forman la mano inicial del jugador. Las cartas restantes se colocan en medio de la mesa para formar un mazo de robo.

Ejemplo de una partida a 3 jugadores

Arboreto del jugador 1

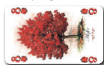


Arboreto del jugador 2



Pila de descarte del jugador 2

Pila de descarte del jugador 1



Mazo de robo



Pila de descarte del jugador 3



Arboreto del jugador 3



Cómo jugar

En su turno, un jugador **debe**, en orden: robar 2 cartas, jugar 1 carta en su arboreto y terminar su turno descartando 1 carta. El juego continúa con el turno del siguiente jugador en sentido horario.

Robar 2 cartas

Robe 2 cartas, una tras otra. Las cartas pueden tomarse de la parte superior del mazo de robo o de la parte superior de la pila de descarte de cualquier jugador (esto incluye la propia pila de descarte). Estas 2 cartas pueden robarse del mismo o de diferentes mazos.

Jugar una carta de la mano en su arboreto

En su primer turno, coloque delante suyo una carta de su mano boca arriba. Este es el inicio de su arboreto. En los siguientes turnos, deberá colocar las cartas de forma adyacente (horizontal o vertical) a las cartas colocadas anteriormente. Una vez que ha puesto una carta sobre la mesa, no se puede eliminar, mover, o cubrir con otra carta.

Descartar una carta

Al fin de su turno debe descartar una carta a su pila de descarte (vea el ejemplo en la página 3) para tener exactamente 7 cartas en la mano.

Puntuación

El juego termina cuando se acaban las cartas del mazo de robo. El jugador que robó la última carta juega su turno con normalidad y luego se realiza la puntuación.

Puntuación de los caminos

Un camino es una secuencia de valor creciente, **donde la primera y la última carta son del mismo color**. El repartidor nombra cada color, uno tras otro, en el orden de la tabla de puntuación.

Color	Árbol	Color	Árbol
Amarillo	Casia	Rosado	Magnolio
Blanco	Cornejo	Rojo	Arce
Morado	Jacaranda	Anaranjado	Poinciana
Gris oscuro	Olivo	Café	Roble
Azul	Lila	Verde oscuro	Sauce

Para cada color, los jugadores revelan cada carta de su mano que coincida con ese color. El jugador que posee **La suma más alta de un color determinado** gana el derecho de puntuar un camino de su arboreto que coincida con ese color. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan el derecho a puntuar un camino de ese color.

Excepción: Si un jugador tiene el 8 de un color en su mano, pero uno de sus oponentes tiene el 1 del mismo color en la mano, el valor del 8 se reduce a 0 al determinar que jugador posee el derecho de puntuar el camino de ese color. El 1 siempre vale 1 (ver ejemplo de puntuación).

Nota: Es posible ganar el derecho a puntuar un color de camino que no esté presente en su arboreto.

Si ningún jugador tiene cartas de un color determinado en su mano, entonces todos los jugadores ganan el derecho a puntuar el camino de ese color.

Puntuar los caminos

A lo largo de un camino, cada carta debe tener un valor mayor a la anterior. De esta forma, el camino más corto posible es de 2 cartas de un mismo color, y el más largo es de 8 cartas (este camino debe comenzar con un 1 y terminar con un 8). La únicas cartas que deben ser del mismo color que se evalúa son las que marcan el comienzo y el final del camino; el color de las cartas del medio solo importa para determinar el valor de un camino.

Los puntos se ganan de acuerdo a las siguientes reglas:

- A)** Gana 1 punto por cada carta en el camino.
- B)** Gana 1 punto adicional por cada carta en el camino si tiene al menos 4 cartas y **todas son del mismo color.**

C) Gana 1 punto adicional si el camino comienza con un 1.

D) Gana 2 puntos adicionales si el camino termina con un 8.

Nota: Un árbol puede usarse en más de un camino.

Ejemplo de puntuación

Una partida de 3 jugadores acaba de terminar. Los jugadores tienen las siguientes cartas en la mano (con el valor total de las cartas entre paréntesis):

Carlos: *Jacaranda* 7 (7), *Lila* 13 (6+7), *Roble* 11 (3+8), *Poinciana* 6 (1+5)

Juán: *Jacaranda* 7 (2+5), *Lila* 9 (4+5), *Poinciana* 3 (3), *Sauce* 7 (7), *Casia* 6 (6)

María: *Casia* 5 (5), *Roble* 9 (2+7), *Poinciana* 0 (8, pero Carlos tiene el 1), *Sauce* 12 (1+3+8)

Carlos gana puntos por sus caminos: *Jacaranda*, *Roble* y *Poinciana*. Sin embargo, Carlos tuvo éxito en prevenir que Juan sume puntos por las *Lilas*, ya que posee una suma mayor de *Lilas* en su mano que Juan.

Juan también gana puntos por su camino de *Jacaranda* (ya que está empatado con Carlos), así como por su camino de *Casia*.

María solo gana puntos por su camino de *Sauce*.

Ejemplo de puntuación (continuación)

La puntuación final de Carlos es de 19 puntos (los corchetes indican que condiciones de puntuación se cumplen [páginas 6-7]).

Camino: Robles

9 puntos

(4+4+1 [A, B, C])

Camino: Jacarandas

7 puntos

(5+2 [A, D])

Camino: Poincianas

3 puntos (3[A])



Anunciar el ganador

Una vez que se determina la suma de cada camino puntuado por un jugador, el jugador con más puntos ganará la partida. En caso de empate, el jugador con la mayor cantidad de colores presentes en su arboreto es el ganador. Si el empate persiste, los jugadores deben plantar un árbol. En 5 años más, el jugador cuyo árbol ha crecido más gana la partida.



Diseñador: Dan Cassar
Ilustraciones: Chris Quilliams & Philippe Guérin
Traducción: Fernando Muñoz
Desarrollo: Equipo Z-Man
Agradecimientos especiales a Adam Marostica.

© 2014 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0, Canada
info@zmangames.com
www.zmangames.com

Fractal Juegos Ltda.
Exposición 1082, Santiago
Chile
www.fractaljuegos.cl