

PREPARACIÓN



➤ **Ejemplo de preparación para 2 jugadores.**

- 1 Toma tantos tableros de terreno como jugadores, añade 2 tableros de terreno más y colócalos en el centro de la mesa de manera que todos estén conectados. Puedes disponerlos de distintas maneras en cada partida. Deja en la caja los tableros sobrantes.
- 2 Coloca al azar una fuente en cada casilla indicada. Deja en la caja las fuentes sobrantes.
- 3 Coloca una gema del color correspondiente en cada casilla de roca.
- 4 Coloca todas las demás gemas junto a la zona de juego, al alcance de todos los jugadores.
- 5 Coloca el tablero de alfombra junto a la zona de juego, al alcance de todos los jugadores.

- 6 Coloca al azar las 6 losetas de cuenco en los 6 espacios del tablero de alfombra.
- 7 En cada cuenco, forma al azar una pila de 6 losetas de vegetación básicas de la forma correspondiente, **boca abajo**. Seguidamente, cubre cada pila con la correspondiente loseta inicial, boca arriba.
(Para 2 jugadores: retira las 2 losetas del fondo de cada pila).
(Para 3 jugadores: retira la loseta del fondo de cada pila).
- 8 Coloca las fichas de floración en el tablero de alfombra.
- 9 Baraja las 26 cartas de árbol para formar un mazo de cartas boca abajo. Roba las 5 primeras cartas y

- colócalas boca arriba, formando una fila junto al mazo. Coloca una ficha de árbol sobre cada una de estas cartas y deja las demás fichas junto al mazo.
- 10 Reparte a cada jugador un tablero de jugador al azar; asegúrate de que uno de los tableros contiene el símbolo de jugador inicial (abajo a la izquierda).
- 11 Cada jugador toma los 4 ayudantes del color de su tablero de jugador. Cada jugador guarda 2 ayudantes en su propio tablero de jugador y coloca los otros 2 en el centro del tablero de alfombra. Cada jugador recibe 1 gema morada y la coloca en su suministro (frente a él). El jugador inicial recibe también la regadera.
- 12 Deja a mano el bloc de puntuación.

HABILIDADES

A Recuento final: te anotas **2 puntos de victoria** por cada casilla de **tablilla sagrada** adyacente, como mínimo, a un macizo que controles.

B Obtienes las dos siguientes ventajas:

➔ Desde ahora, puedes considerar cualquier **icono de ayudante** como si fuera un **icono de habilidad**, y viceversa.

➔ Al finalizar la partida, te anotas **7 puntos de victoria**.

C Recuento final: te anotas **puntos de victoria** por cualquier **gema** disponible en tu suministro.

➔ 1 punto de victoria por cada **gema blanca**.

➔ 2 puntos de victoria por cada **gema roja**.

➔ 3 puntos de victoria por cada **gema morada**.

D Recuento final: te anotas **2 puntos de victoria** por cada **árbol** adyacente, como mínimo, a un macizo que controles.

E Recuento final: te anotas **7 puntos de victoria** por cada **ayudante** disponible delante de ti.



F Toma 2 gemas del suministro general.

G Toma una ficha de floración con 3 flores del tablero de alfombra y colócala en cualquier casilla de césped vacía.

Recuerda: solo puede haber 1 ayudante en cada macizo.

H Toma una ficha de floración con 2 flores del tablero de alfombra y colócala en dos casillas de césped adyacentes y vacías cualesquiera.

Recuerda: solo puede haber 1 ayudante en cada macizo.

I Obtienes las dos siguientes ventajas:

➔ Toma una carta de árbol de las **5 disponibles** y colócala boca arriba frente a ti con su ficha de árbol, al lado de las cartas de árbol que hayas adquirido previamente. Este árbol no se planta todavía; resérvalo para usarlo posteriormente. Si al finalizar la partida no lo has plantado, no lo contabilizas en tu puntuación final (no suma ni resta ningún punto de victoria). Luego, revela inmediatamente la carta superior del mazo, para que haya 5 árboles disponibles, y coloca sobre ella una ficha de árbol.

➔ Toma un asistente de tu color del tablero de alfombra y colócalo frente a ti. Ahora dispones de un nuevo asistente.

J Obtienes las dos siguientes ventajas:

➔ Toma la loseta de vegetación superior de cualquier pila y colócala frente a ti (revelando la siguiente). Reserva esa loseta de vegetación para usarla posteriormente. En cualquier paso de **Tomar una loseta de vegetación** posterior, puedes optar por no mover la **regadera** y colocar esta loseta. Si al finalizar la partida no has colocado esta loseta, no te proporciona puntos de victoria.

➔ Toma un asistente de tu color del tablero de alfombra y colócalo frente a ti. Ahora dispones de un nuevo asistente.

Recuerda: para desbloquear una habilidad de la fila superior, debes completar primero la habilidad asociada de la fila inferior. Para indicarlo, se han dibujado caminos (por ejemplo, si quieres desbloquear la habilidad **C**, tienes que desbloquear primero la habilidad **H**).