# BOTANICUS

*En* Botanicus, *tu misión es crear tu propio jardín botánico. Contrata a un jardinero y luego ves a buscar las plantas más bonitas del mundo. ¡Pero no las plantes en cualquier lugar! Tus visitantes son muy exigentes y tienen clarísimo qué es lo que les gustaría ver.*

*¿Hará sombra tu jardín a todos los demás?*



## Acerca de este reglamento

Te recomendamos que te tomes tu tiempo para leer este reglamento; luego, prepara la partida y solo entonces empieza a explicar cómo se juega a los demás jugadores. Las reglas están escritas tal y como se las explicarías.

Los *ejemplos* y los *casos especiales* están escritos en *cursiva*. De momento, puedes ignorar los casos especiales; están pensados para responder preguntas específicas.

Usamos el término ***importante*** para destacar algunas reglas especialmente importantes. En caso de duda, consultad estas reglas.

Este reglamento incluye las reglas de una partida básica y las de una variante para expertos .

Una vez que hayáis jugado unas cuantas partidas básicas y queráis un mayor desafío, podéis aplicar las reglas que se explican en el cuaderno de la variante para expertos.

*¡Disfruta de tu jardín!*

DEVIR

HANS IM GLÜCK

# Preparación general

Aquí explicamos la preparación general de una partida básica con 4 jugadores.

En la siguiente página se explica la preparación de los jugadores.

Los cambios para las partidas de 2 o 3 jugadores se indican en *cursiva*.

Si queréis jugar con la variante para expertos, consultad el cuaderno correspondiente.









**1** Colocad el **tablero de juego** en el centro de la mesa, con el símbolo en la esquina superior derecha.

**2** Cada jugador toma un **tablero de jardín** y lo coloca ante sí, con el símbolo en la esquina inferior derecha.



**3** Cada jugador elige un color y toma todas las piezas de madera de ese color.

- Coloca sus 5 animales en una reserva general junto al tablero de juego.
- De momento, deja las restantes piezas de madera a mano. Ver «Preparación de los jugadores» en la pág. 4.



**4** Separad las **16 fichas de flor** según el fondo: 8 con fondo moteado y 8 con fondo rayado.

- Aseguraos de que todas las fichas de flor muestran su cara de color claro.
- Luego, al azar, colocad todas las fichas de flor en los correspondientes espacios florales del tablero de juego (las moteadas, en las filas 1 y 2; las rayadas, en las filas 3 y 4).



*moteado* *rayado*

*anverso (claro)* *reverso (oscuro)*





# Componentes



1 tablero de juego



4 tableros de jardín



18 cartas de jardín



12 cartas de puntuación final



20 tareas especiales



120 plantas



69 fichas de moneda



16 fichas de flor



12 fichas de premio



1 cuaderno de la variante para expertos







**5** Separad las **fichas de premio** en dos pilas, según la forma. Las redondas son para el marcador de dinero; las cuadradas , para el de las palas (ambos en el tablero de juego).

- Ordenad cada pila de fichas de premio en orden descendente (las de valor más alto en la parte superior). Dejadlas en el espacio de más a la derecha de sus respectivos marcadores.
  - *Partida de 3 jugadores: de cada pila, devolved la ficha de valor más alto a su cajita.*
  - *Partida de 2 jugadores: de cada pila, devolved las dos fichas de valor más alto a su cajita.*
- Luego, de cada pila, tomad la ficha superior y colocadla en el espacio situado a su izquierda.



*Pila de descarte*

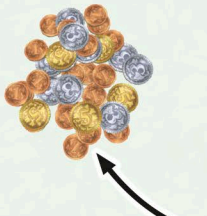
**6** Barajad las **18 cartas de jardín** y dejadlas junto al tablero de juego, formando un mazo boca abajo.

En la partida básica no necesitáis las **12 cartas de puntuación final**; dejadlas en su cajita.



**7** Separad las **plantas** según su nivel (del I al IV) y dejadlas junto al tablero de juego, al alcance de todos los jugadores.

*Nota: podéis identificar el nivel de una planta por el color y la forma de la ficha. La ilustración en la ficha de planta no es relevante.*

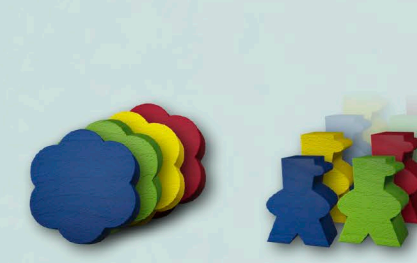




**8** Formad una reserva de **monedas** (la *banca*) junto al tablero de juego.

*Consejo: para mayor comodidad de todos, siempre va bien repartir plantas y monedas en dos mitades, situadas en ambos lados del tablero.*







4 flores en 4 colores



12 jardineros en 4 colores



4 bolsas de dinero en 4 colores



4 carretillas en 4 colores



4 palas en 4 colores

**Has adquirido un producto de calidad.**

¿Falta algún componente? ¿Tu juego tiene algún fallo de producción? Puedes solicitarlo a través de https://devir.es/contact/incidencia-piezas



20 animales en 4 colores



5 cajitas plegables

Tras vuestra primera partida, podéis guardar los componentes en las respectivas cajitas plegables.

*Nota: hay más plantas y monedas de las necesarias para jugar (al fin y al cabo, ¡cuántas más plantas, mejor!). Si las piezas de un determinado componente no caben en su caja, simplemente, pon el resto en otra caja.*

# Preparación de los jugadores

**1** Barajad las **20 tareas especiales** boca abajo; luego, repartid 5 al azar a cada jugador.

Revela las tareas y ponlas a la derecha de tu jardín, de modo que haya 1 tarea especial junto a cada fila.

No te preocupes por el orden de las tareas; luego podrás cambiarlo (v. «Preparativos y primera ronda» en la pág. 7).



*reverso*



*anverso*



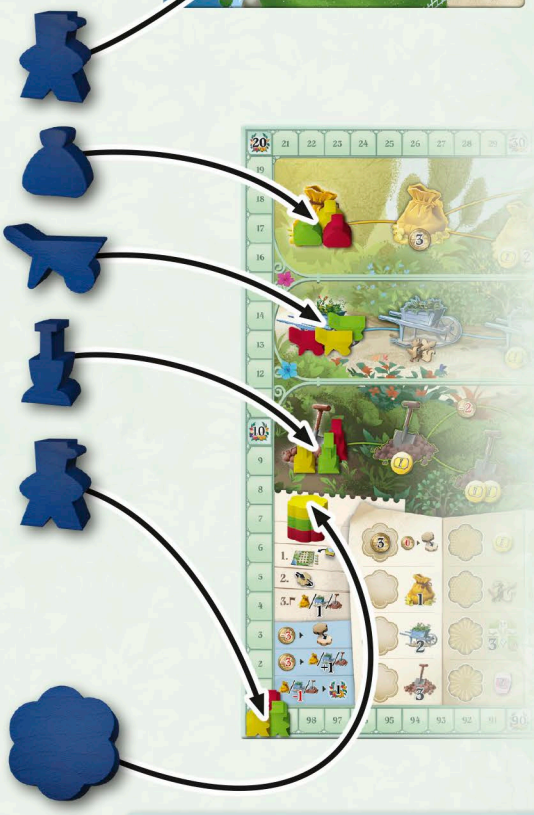
**2** Toma monedas de la banca, hasta un valor total de 6.



**3** Coloca tus piezas de madera de la siguiente manera:



- 1 **jardinero** en la fuente de tu jardín (esta es su posición inicial).
- Tu **bolsa de dinero** en el espacio inicial del marcador de dinero.
- Tu **carretilla** en el espacio inicial del marcador de las carretillas.
- Tu **pala** en el espacio inicial del marcador de las palas.
- 1 **jardinero** en la casilla «0» del marcador de puntos de victoria (PV).
- En la partida básica no necesitas al tercer jardinero; déjalo en su cajita.



**4** Coloca tu **flor** (es decir, tu indicador de acciones) en el primer espacio floral de la zona de acciones, en el tablero de juego.

Apilad las flores de todos los jugadores. El icono en la esquina inferior derecha de tu tablero de jardín indica la posición de tu flor en la pila.



- *Con 3 jugadores: ignorad la posición de la flor del jardín que no está en juego.*
- *Con 2 jugadores: ignorad la posición de la flor de los dos jardines que no están en juego. Luego, tomad una de las dos flores sobrantes y ponedla encima de la pila, con independencia del orden indicado (v. «Orden de turnos» en la pág. 7).*



*En nuestra preparación, el jardín de **Rojo** muestra esta posición.*



*Luego, **Verde** coloca su flor encima.*



*Luego, **Amarillo** hace lo mismo.*



***Tú** colocas tu flor en lo más alto de la pila, como se muestra en tu jardín.*

# Objetivo

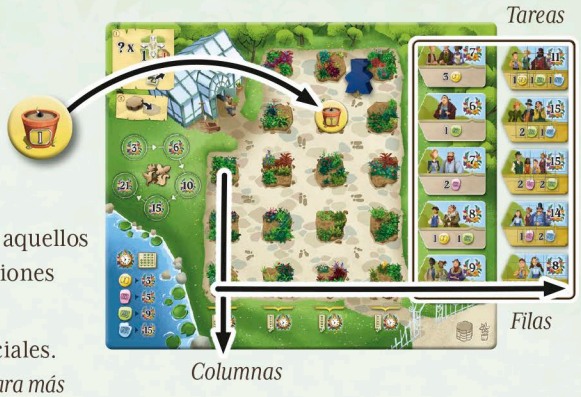
*Botanicus* es un juego competitivo en el que los jugadores alternáis turnos, pero no en sentido horario.

Tu objetivo es conseguir más PV que tus rivales, ya sea completando tareas, avanzando por los marcadores o cultivando un hermoso jardín.

## Organización del reglamento

En primer lugar, explicaremos todas las cosas que puedes hacer en tu jardín (v. «Tu tablero de jardín» y «Tareas» en la pág. 5). Luego explicaremos cómo se juga un turno (v. «Tu turno» en la pág. 6 y «Orden de turnos» y «La partida» en la pág. 7). Por último, cómo obtener todo lo necesario durante la partida (v. «Acciones» en la pág. 8).

# Tu tablero de jardín




Tu jardín está formado por filas y columnas de parterres. Aquí es donde cultivas tus plantas.

- Las acciones de plantío te permiten colocar una ficha de planta en uno de tus parterres (esto se explica más adelante, v. «Acciones de plantío» en la pág. 9).
- Solo puedes trabajar en los parterres situados alrededor de tu jardinero; es decir, aquellos que están adyacentes, en diagonal, a tu jardinero. Esto es aplicable a todas las acciones relacionadas con plantas.
- Puedes desplazar a tu jardinero al principio de tu turno o gracias a acciones especiales. Tu jardinero se desplaza entre parterres, de un símbolo de huellas al siguiente. *Para más detalles, v. «Tu turno» en la pág. 6 y v. «Acciones» en la pág. 10.*



*Esta es la situación de tu jardinero y, por tanto, puedes hacer acciones relacionadas con plantas en los 4 parterres indicados.*

# Tareas

*Las tareas representan a los visitantes que llegan a tu jardín botánico. Estos tienen muy claro qué es lo que esperan ver y solo se darán por satisfechos si cumples sus deseos. Si lo consigues, te colmarán de elogios (y te lloverán PV).*

Cada tarea muestra la combinación y la cantidad específica de plantas necesarias para completarla.

Cada tarea se asigna a una fila de parterres.

Para completar una tarea, esa fila debe contener las plantas requeridas. La posición de las plantas en esa fila no importa.




Apenas cumplas los requisitos, ganarás de inmediato los PV indicados.

Solo puedes completar cada tarea una vez.

A cada fila de parterres se le asigna 1 tarea básica y 1 tarea especial.

En cada fila, primero tienes que completar la tarea básica indicada en tu tablero de jardín. Cuando lo hayas hecho, cúbrela con la tarea especial que tiene al lado. A partir de ese momento, esa tarea especial está activa y la puedes completar.




Puedes completar tus tareas activas en cualquier orden.

Al principio de la partida, puedes decidir qué tarea especial asignas a cada fila (v. «Preparativos y primera ronda» en la pág. 7).

Cuando completes una tarea especial, voltéala.

¡Bien hecho! Has terminado esta faena. ¡Ya puedes dedicarte a otra tarea!

*Caso especial: a veces, completarás una tarea entre acciones. En ese caso, primero resuelve la tarea antes de continuar con las acciones restantes. Así, es posible completar varias tareas durante un solo turno.*



*Ejemplo: colocas una planta de nivel II y completas así la tarea básica de esta fila. Ganas 7 PV y cubres la tarea con la tarea especial situada a su lado.*



*En un turno posterior, colocas una planta de nivel III en esta fila y completas así la tarea especial. Ganas 15 PV y volteas la tarea especial.*

*Ahora, veamos en detalle qué es lo que haces en tu turno.*

# Tu turno

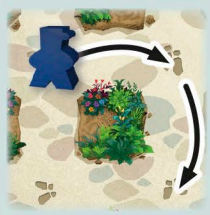
*Ya tienes algunas plantas... ¿Quieres saber cómo plantarlas, regarlas y otras cosas fantásticas?*

Tu turno siempre consta de dos fases (en la esquina superior izquierda de tu jardín tienes un breve resumen).

## 1. Desplaza a tu jardinero y/o juega 1 carta de jardín (en cualquier orden)




Al principio de tu turno, puedes **desplazar a tu jardinero** en tu jardín. Este siempre se desplaza de un símbolo de huellas al siguiente. Para ello, solo puede seguir los caminos (nunca se desplaza en diagonal, ¡nada de chafar parterres!). Puedesdesplazar a tu jardinero **cualquier cantidad de espacios, pero cada uno de ellos te cuesta 1 moneda**. Si no tienes monedas, no puedes desplazarlo.



*Pagas 2 monedas para desplazar a tu jardinero 2 espacios.*



También puedes jugar **exactamente 1 carta de jardín** de tu mano.
Si lo haces, tienes dos opciones:




*Coste*

*Acción*

*Venta de la carta*

- Si quieres hacer la acción de la carta (en el centro de esta), debes pagar 2 monedas. Luego, haz la acción.
- En vez de la acción, puedes «vender» la carta. En tal caso, ganas 3 monedas y no haces la acción.




*Primero, juegas esta carta, pagas 2 monedas y plantas 2 plantas de nivel II (dentro del alcance del jardinero). Luego, pagas otras 2 monedas para desplazar a tu jardinero a* ***este espacio.***

Después de jugar una carta de jardín, déjala boca arriba en la pila de descarte.

Puedes hacer las acciones «Desplaza a tu jardinero» y «Juega 1 carta de jardín» en cualquier orden. También puedes hacer solo una o ninguna de estas. Eso sí: siempre debes completar una acción antes de empezar la otra.

Ya puedes pasar a la segunda fase.

## 2. Coloca tu flor y haz la acción indicada




Siempre debes colocar tu **flor** en un **espacio floral** de la **siguiente columna.**
A continuación, haz la acción indicada (v. más detalles en «Acciones», pág. 8).

En la zona de acciones, los espacios florales de la segunda, cuarta, sexta y octava columnas contienen una ficha de flor. Cuando coloques ahí tu flor, haz tanto la acción de la ficha (ahora cubierta por tu flor) como la acción indicada justo al lado (puedes decidir el orden en que quieres resolver estas acciones).




*Espacio floral con ficha de flor*

*Nota: la ficha de flor continúa en el espacio; simplemente, coloca tu flor encima de esta.*

Si en un espacio floral ya hay una o más flores, aún puedes colocar ahí tu flor y hacer la acción indicada justo al lado. Sin embargo, debes pagar




3 monedas a la banca por cada flor presente en ese espacio. Luego, coloca tu flor encima de la flor o flores que ya están ahí.

*Nota: hay un recordatorio en el margen izquierdo del tablero de juego.*

**Importante:** cuando colocas tu flor en un **espacio floral ocupado** de una columna con fichas de flor, solo haces la acción indicada justo al lado. En otras palabras, únicamente el primer jugador que coloque su flor sobre una ficha de flor podrá hacer la acción de esa ficha.




*Es* ***tu*** *turno y juegas el primero. Colocas* ***tu flor*** *en este espacio floral. Haces la acción indicada justo al lado (riego) y la acción de la ficha de flor (en este caso, robar una carta de jardín).*




*Más adelante,* ***Amarillo*** *coloca su flor en el mismo espacio floral: paga 3 monedas a la banca y solamente hace la acción indicada justo al lado (riego).*

# Orden de turnos

*¿Cuándo te toca jugar? En* Botanicus *alternáis turnos, pero no en sentido horario.*

El orden de turnos está determinado por el orden de vuestras flores en el tablero de juego. La flor situada más arriba en la última columna que se ha jugado indica de qué jugador es el turno. Es lo que llamamos *la regla de arriba y encima.*

## ¿Qué significa «arriba y encima»?




La posición del espacio floral y el orden en que las flores están apiladas determinan a quién toca jugar.

### 1. Posición de los espacios florales

En cada columna de la zona de acciones hay 4 espacios florales. El jugador cuya flor esté en el **espacio floral situado más arriba** (teniendo solo en cuenta la columna anterior, en la que todos los jugadores habíais jugado ya vuestro turno) es quien juega el siguiente turno.

Luego, es el turno del jugador que tenga ahora su flor en el espacio floral de más arriba, y así sucesivamente.




### 2. Orden dentro de la pila

Es posible que haya varias flores apiladas (como al principio de la partida).

Para estos jugadores, el orden se determina en **sentido descendente**, empezando por el que tiene su flor **encima** de las otras.

**Importante:** el orden de turnos se determina primero por la posición del espacio floral, y solo después, por el orden dentro de la pila de flores.

Continuad así hasta que todos hayáis jugado un turno, es decir, hasta que todas las flores estén en la siguiente columna. Luego, comenzad de nuevo por el jugador cuya flor esté en el espacio floral de más arriba.

*Nota: esto puede hacer que un jugador juegue dos turnos seguidos.*



*Al principio de la partida, todas las flores están en el mismo espacio floral. Tu* ***flor azul*** *está encima, así que* ***tú*** *eres el primero en colocar* ***tu flor*** *en un espacio floral de la primera columna y hacer la acción. Luego será el turno de* ***Amarillo***, ***Verde*** *y* ***Rojo***, *en este orden.*



***Rojo*** *ha elegido el espacio floral que está más arriba y, por tanto, es el siguiente en jugar su turno. Luego le toca a* ***Amarillo***, *porque su flor está apilada encima de la* ***tuya***. ***Tú*** *vas después y, en último lugar,* ***Verde***.

## Cambios para partidas de 2 jugadores

Si sois dos jugadores, jugáis con una **flor adicional**. Esta es neutral y siempre ocupa un espacio floral.

El jugador que es el primero en jugar su turno comienza colocando la flor neutral en un espacio floral (el que quiera); luego, juega su turno.

Considerad que el espacio floral que contiene la flor neutral está ocupado, como si hubiera sido ocupado por un tercer jugador.

# La partida



Una partida de *Botanicus* se juega en tres etapas (hay un recordatorio en el margen izquierdo del tablero de juego).

## 1. Preparativos y primera ronda



En primer lugar, cada jugador asigna las 5 tareas especiales que ha recibido durante la preparación de la partida a sus tareas básicas. Para ello, coloca las tareas especiales junto a tu jardín, de modo que cada una quede asociada inequívocamente a una tarea básica (v. más detalles en «Tareas», pág. 5).

*Recuerda que solo puedes completar una determinada tarea especial tras haber completado la tarea básica de esa fila. Al asignar tus tareas especiales, intenta buscar similitudes con las básicas.*

*Nota: algunas tareas requieren 4 plantas en una misma fila; fíjate que eso no es posible en ciertas filas.*

A continuación, empezáis a jugar la **primera ronda**, alternando turnos de la manera explicada anteriormente.

Cuando todas las flores hayan alcanzado la última columna, la primera ronda se ha acabado. Apilad todas las flores (manteniendo el orden actual) y colocad la pila en el primer espacio floral.



*Primer espacio floral*



*Manteniendo el orden, apilad las flores en el primer espacio floral.*

## 2. Segunda ronda

Antes de empezar la segunda ronda, **voltead todas las fichas de flor.** Así, aunque todas ellas permanecen en el mismo espacio, ahora muestran su cara de color oscuro. Esto cambia las acciones disponibles.




Luego, continuad jugando como en la primera ronda, hasta que todas las flores hayan alcanzado de nuevo la **última columna**.

Tal como ocurría al final de la primera ronda, apilad todas las flores (manteniendo el orden actual) y colocad la pila en el primer espacio floral.

## 3. Última acción y puntuación final




A continuación, en orden de turnos, todos los jugadores jugáis **1 último turno,** en el cual cada jugador hace **1 acción** en uno de los tres marcadores.

**Importante:** este es un turno normal. Aún puedes empezar tu turno desplazando a tu jardinero y/o jugando 1 carta de Jardín. También puedes gastar monedas para avanzar más de un espacio en un marcador (v. más detalles en la siguiente página).



La partida ha llegado a su fin y es hora de calcular la puntuación final. Empezando por el jugador que tenga menos PV, cada jugador puntúa las columnas de su jardín.

Ganas PV por cada columna que esté **completamente llena** de plantas, es decir, puntúas únicamente aquellas columnas en las que **cada parterre contenga una planta.**




En esas columnas, busca **la planta de nivel más alto** y puntúala.

En la esquina inferior izquierda de tu jardín puedes ver cuántos PV obtienes. Solo puntúas cada columna una vez, sin importar cuántas plantas del nivel más alto tengas en ella.

*Ejemplo: una columna llena solo con plantas de nivel III te otorga los mismos PV que una columna llena con 1 planta de nivel III y el resto de nivel I.*

Por último, ganas 1 PV por cada 3 monedas que tengas.



*De tus 4 columnas, has llenado 2 por completo con plantas.*

*En la de más a la izquierda, la planta de nivel más alto és III: ganas 9 PV.*

*Por la otra columna, ganas 15 PV, pues tienes ahí una planta de nivel IV. Esto suma un total de 24 PV.*

Una vez calculada la puntuación final, el ganador es el jugador con más PV. En caso de empate, de entre los empatados, la victoria es para el jugador cuya flor esté más arriba en la pila (o para el primero que sepa nombrar 4 plantas por su nombre científico).

*¡Enhorabuena!*

# ACCIONES

En este juego, muchas acciones te permiten hacer más acciones. Es lo que llamamos *obtener acciones*.

Cuando **obtengas más de una acción,** puedes decidir en qué orden deseas resolverlas. Debes resolver por completo una acción antes de empezar la siguiente. Siempre puedes renunciar a las acciones, es decir, puedes tomar menos o no tomar nada.

*Caso especial: en vez de tomar 2, puedes tomar solo 1. Sin embargo, no puedes tomar 1 y 1.*

## Marcadores

*En el tablero de juego hay tres marcadores: dinero, carretillas y palas. Esas son las tres acciones principales.*

Estos símbolos siempre muestran un número. Cuando obtengas una de estas acciones, el número te indica cuántos espacios (como máximo) puedes avanzar en el marcador indicado.



- Siempre avanzas tu pieza hacia la derecha en el marcador indicado.
- A veces puedes elegir entre diferentes rutas, pero nunca puedes retroceder.



- Siempre obtienes todas las acciones del espacio en el que finalizas tu avance, pero nunca las de los espacios intermedios. No importa si el espacio está ocupado por la pieza de otro jugador.



- Si el espacio muestra más de una acción, puedes decidir en qué orden las resuelves.
- Para poder obtener una acción, siempre debes avanzar tu pieza al menos un espacio.





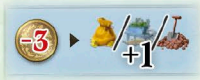

*Acción*

En el marcador de las palas hay algunas rutas que cuestan una cierta cantidad de monedas. Para pasar por ellas, debes pagar el coste. Si no puedes pagarlo, no puedes pasar por ahí.





*Puedes avanzar dos espacios en el marcador de las palas. Para llegar al segundo, debes pagar 2 monedas a la banca (el coste indicado en esa ruta). Tras ello, tomas 2 plantas de nivel I . Si no puedes pagar el coste, puedes avanzar solo un espacio (o, ya puestos, elegir con tu flor una acción completamente distinta).*



Si deseas avanzar más de lo indicado por la acción, puedes pagar para avanzar espacios adicionales. Cada espacio adicional cuesta 3 monedas (hay un recordatorio impreso en el tablero de juego).

*Nota: obviamente, además del coste de los espacios adicionales, también debes pagar los costes impresos en las rutas.*



También puedes avanzar menos de lo indicado. En tal caso, por cada espacio al que «renuncies» avanzar, ganas de inmediato 1 PV.



*Puedes avanzar 1 espacio en el marcador de dinero.*

*Pagas 3 monedas para avanzar 1 espacio adicional, para un total de 2 espacios.*

*Eliges la ruta inferior y ganas 2 monedas y 1 carta de jardín.*

Si llegas al último espacio de un marcador, debes detenerte ahí (en este caso, también ganas 1 PV por cada espacio al que no hayas podido avanzar). Después de obtener las acciones indicadas en el espacio (es decir, después de terminar tu acción), pon tu pieza de nuevo en el espacio inicial de ese marcador. Cuando vuelvas a avanzar por él, lo harás otra vez desde el principio.



*Nota: el último espacio de los marcadores de dinero y de las palas te otorga una ficha de premio como recompensa (v. «Puntos de victoria y fichas de premio», pág. 10).*



*Puedes avanzar 3 espacios en el marcador de las carretillas. Avanzas 2 y ya has llegado al último espacio, por lo que te detienes. Ganas los 7 PV ahí indicados, más 1 PV adicional por ese tercer espacio al que no has podido avanzar. Luego, haces la acción de riego dos veces. Por último, pones tu carretilla en el espacio inicial del marcador.*
*Ahora es el turno del siguiente jugador.*

*A continuación os explicamos cada acción con más detalle.*

## Monedas



Ganas esa cantidad de monedas.
Añádelas a tu reserva personal.



Debes pagar esa cantidad de monedas.

Cuando ganas monedas, te las da la banca; cuando las pagas, las pagas a la banca.
El valor impreso en una ficha de moneda indica a cuántas monedas equivale dicha moneda.

## Acciones de plantío

Hay cuatro niveles de planta: I, II, III y IV.



Las plantas de nivel I son semillas.



Las plantas de nivel II son plántulas.



Las plantas de nivel III son plantas en crecimiento.



Las plantas de nivel IV están en plena floración.

Toma la planta indicada y colócala de inmediato en uno de los parterres de tu jardín.

*Recuerda que solo la puedes plantar en un parterre que esté dentro del alcance de tu jardinero (v. «Tu tablero de jardín», pág. 5).*

- Una vez plantadas, no las puedes cambiar de parterre ni eliminarlas.
- Sí que puedes regarlas (v. página siguiente) o reemplazarlas por otras plantas.

*Caso especial: si no quedan plantas del nivel indicado, toma una planta diferente y gírala 90 grados. Tan pronto como la planta del nivel que necesitas vuelva a estar disponible, úsala para sustituir la provisional.*

## Acciones de riego



Riega 1 planta de tu elección (como siempre, solo puede ser una que esté dentro del alcance de tu jardinero). Devuelve la ficha de planta a la reserva general y reemplázala por una planta del siguiente nivel. La planta permanece en el mismo parterre.

Si obtienes varias acciones de riego, puedes repartirlas entre varias plantas o bien puedes regar la misma planta más de una vez. No puedes regar las plantas de nivel IV .

## Desplazar a tu jardinero



Esta acción te permite desplazar a tu jardinero de forma gratuita.

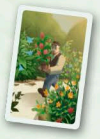
Puedes desplazarlo tantos espacios como se indique en la esquina inferior izquierda, sin pagar monedas.

*Recuerda que, en las partidas básicas, lo habitual es que este desplazamiento te cueste 1 moneda por cada espacio (v. «Tu turno» en la pág. 6).*

También puedes desplazar a tu jardinero menos espacios, pero no ganas ninguna recompensa por los espacios «desperdiciados».

**Importante:** nunca puedes hacer otras acciones durante un desplazamiento. Debes resolver por completo la acción de desplazamiento del jardinero, antes de empezar tu siguiente acción.

## Robar una carta de jardinero



Obtienes 1 carta de jardín. Roba la carta superior del mazo y quédatela en tu mano, sin revelarla a los demás jugadores. No hay límite al número de cartas en tu mano.

*Recuerda que solo puedes jugar 1 carta de jardín al principio de tu turno (v. «Tu turno» en la pág. 6).*

*Esto significa que nunca puedes jugar una carta de jardín en el mismo turno en que la has robado.*

*Caso especial: si no puedes robar una carta de jardín porque el mazo está vacío, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.*

## Animales



Esta acción te permite elegir 1 animal de tu color de la reserva y colocarlo en tu jardín. En la partida básica, no importa qué animal elijas.

Colócalo en tu tablero de jardín, en el primer espacio de PV vacío, y gana inmediatamente esa cantidad de PV (3 PV por el primer animal, 6 PV por el segundo, 10 PV por el tercero, etc.).







*Tomas tu pájaro de la reserva. Como el primer espacio ya está ocupado por tu mariposa, colocas el pájaro en el siguiente espacio y ganas 6 PV de inmediato.*

## Puntos de victoria y fichas de premio



Gana inmediatamente la cantidad indicada de PV.
Haz avanzar a tu jardinero esa misma cantidad de casillas en el marcador de PV.
Si alcanzas los 100 PV, tumba a tu jardinero (a modo de recordatorio) y, sin más, continúa contando tus PV.



Cuando llegues al final de un marcador, ganas los PV indicados en la ficha de premio y la dejas junto a tu jardín. De este modo, ningún otro jugador puede reclamarla.




Luego, pon la siguiente ficha de premio de esa pila en el último espacio del marcador.

Puedes obtener varias fichas de premio en un mismo marcador. Una vez que la correspondiente pila esté vacía, ya no puedes obtener fichas de premio en ese marcador.

## Quien no corre, vuela…



Si eres el primer jugador que coloca su flor en este espacio floral, ganas 3 monedas. Como es habitual, si el espacio ya está ocupado, puedes colocar tu flor ahí, pero no ganarás las 3 monedas.

La acción que aparece a su derecha te indica que NO tienes que pagar para colocar tu flor en ese espacio floral, aunque ya haya otras flores en ese mismo espacio.

*Consejo: puedes usar este espacio si te has quedado sin monedas y no puedes (o no quieres) hacer ninguna de las otras acciones, o si quieres aumentar tus posibilidades de ser el/la primero/a en la siguiente columna.*



*Amarillo ya ha colocado su flor en el espacio floral superior y ha ganado 3 monedas.*

*Como quieres asegurarte que **tú** serás el/la primero/a en la siguiente columna, colocas tu flor encima de la de Amarillo. Con esto no ganas nada, pero tampoco tienes que pagar nada.*

## Ejemplo detallado de un turno



*Es **tu** turno.*

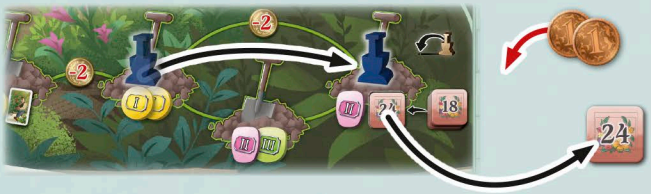
*Juegas esta carta y pagas 2 monedas para regar tus dos plantas de nivel III. Las devuelves a la reserva y, en su lugar, colocas 2 plantas de nivel IV. Con esto has completado tu tarea especial y ganas 10 PV.*

*Decides que no desplazas a tu jardinero.*



*A continuación, colocas tu flor en el tercer espacio floral desde arriba. Haces la acción indicada al lado de la ficha: de los 3 posibles, decides que tu jardinero se desplaza 2 espacios.*

*Tu otra acción es avanzar 1 espacio en el marcador de las palas. Pagas 2 monedas para usar la ruta superior y colocas tu pala en el último espacio del marcador. Obtienes 1 planta de nivel II, que plantas inmediatamente.*



*Has completado tu tarea básica y ganas 9 PV.*

*También tomas la ficha de premio de ese marcador y ganas los 24 PV. Por último, devuelves tu pala al espacio inicial y colocas una nueva ficha de premio (la que está en la parte superior de la pila) en el espacio ahora vacío. Le toca jugar al siguiente jugador.*


**Devir Iberia S.L.**
Via Agusta 153-157
Entl. Local 4
08021 Barcelona
**www.devir.com**

**CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN**

Edición: Diego San Martín Pierron

Traducción: Marià Pitarque

Adaptación gráfica: Bascu

Autores:
Vieri Masseini y Samuele Tabellini

Ilustraciones: Marcel Gröber

Diseño gráfico: Franz-Georg Stämmele y Hans im Glück

Traducción y edición: Translation Circus (Richi Anna Haarhoff, Harriet Cooper)

www.hans-im-glueck.de

*Los diseñadores quieren expresar su más sincero agradecimiento a Michela y Sara, quienes pacientemente nos brindaron el tiempo que necesitábamos durante todo el proceso de desarrollo. Gracias por su valioso apoyo. Y muchas gracias a Moritz, que no solo creyó en dos nuevos diseñadores jóvenes, sino que también nos guió durante el desarrollo del juego y nos ayudó a darle forma. ¡Juntos nos lo hemos pasado muy bien!*

*Y también, ¡gracias a todos los amigos que pasaron tiempo con nosotros probando el juego!*


*Estamos comprometidos activamente con la igualdad de derechos y la diversidad. Si deseas saber más, puedes visitar nuestro web:*

*https://www.hans-im-glueck.de/uber-uns/*

Para los jugadores curiosos y amantes de la botánica, aquí tenéis algunas peculiaridades de las plantas de nivel IV que crecerán en vuestros jardines. Estos datos no constituyen ninguna regla ni son relevantes para la partida.



***Pavonia multiflora***

Familia: Malvaceae.

En el orden Malvales hay nueve familias, que comprenden 243 géneros y entre 4.225 y 4.300 especies. En agricultura, los ejemplos más conocidos son la ocra (o quingombó), el algodón y el árbol del cacao.



***Medinilla magnifica***

Familia: Melastomataceae.

Una de las pocas especies de *Medinilla* que produce magníficas panículas colgantes (inflorescencias), a veces con más de cien pétalos individuales de color rosa o rojizo.



***Nepenthes alata***

Familia: Nepenthaceae (plantas jarra).

Planta carnívora originaria de las Filipinas, cuyos zarcillos forman jarras de bordes dentados.



***Guzmania* sp.**

Familia: Bromeliaceae.

Los pétalos de estas plantas crecen agrupados en tríos y forman un embudo para recoger agua. Como en los dientes de león, sus semillas poseen una especie de «paracaídas» (vilano).



***Anthurium* sp.**

Familia: Araceae.

Con entre 600 y 1000 especies, este es el género más diverso de la familia Araceae. Los anturios crecen sobre todo en América Central y del Sur, así como en el Caribe.



**Orquídeas**

Familia: Orchidaceae.

La forma característica de sus raíces tuberculosas dio nombre a esta familia (del griego *órchis*, que significa 'testículo'). Es la segunda familia más numerosa de plantas con flores.



***Hibiscus* sp.**

Familia: Malvaceae.

*Hibiscus* es un género de la subfamilia Malvoideae. Planta de interior, habitual en jardinería. Su fruto es una cápsula seca de cinco lóbulos, que se abre cuando está maduro (dehiscente).



***Mirabilis jalapa***

Familia: Nyctaginaceae.

Los aztecas la cultivaban como planta ornamental y medicinal, y los exploradores la llevaron a Europa en 1525. Se solía usar como ejemplo en el estudio de la genética mendeliana.



***Mammillaria elongata***

Familia: Cactaceae.

Este cactus forma densos grupos de tallos cilíndricos alargados con un diámetro de 1 a 3 cm. Sus tubérculos son delgados y cónicos con areolas lanosas, mientras que sus axilas prácticamente carecen de lanosidad.



***Dracunculus vulgaris***

Familia: Araceae.

Nombre vulgar: dragontea o culebrilla.

Emite un olor fuerte y desagradable, parecido al de la carne podrida, para atraer a moscas que luego polinizan la planta.



***Bougainvillea glabra***

Familia: Nyctaginaceae.

Arbusto trepador perenne, de tallos gruesos y espinosos y ramas colgantes. Puede alcanzar los 10 metros de altura y sus diminutas flores blancas están rodeadas de brácteas coloridas que parecen de papel.



***Crassula ovata***

Nombre vulgar: árbol de jade.

Familia: Crassulaceae.

Florece en compañía de aloe, *Euphorbia* sp., *Portulacaria afra* y otras plantas suculentas. Puede alcanzar una altura de 2,5 metros.



***Strelitzia reginae***

Nombre vulgar: ave del paraíso.

Familia: Strelitziaceae.

Planta perenne que requiere poco mantenimiento y que puede alcanzar entre 80 y 200 cm de altura. Sus hojas grandes y fuertes son similares a las de los plátanos y crecen hasta los 100 cm de longitud.



***Selenicereus grandiflorus***

Familia: Cactaceae.

Especie de cactus originaria de las Antillas, México y América Central, conocida como reina de la noche porque solamente florece una vez al año, durante una única noche.



***Spathiphyllum* sp.**

Familia: Araceae.

Esta planta no tiene savia. Sus rizomas con entrenudos cortos son parcialmente visibles sobre el suelo. El género consta de una cincuentena de especies, la mayoría de las cuales son originarias de América Central y del Sur.



***Brugmansia* sp.**

Nombre vulgar: trompeta de ángel.

Familia: Solanaceae.

El género se divide en dos secciones (un grupo de cultivo cálido y, otro, frío) y pertenece a la subfamilia Solanoideae, como la belladona. Debido a la alta concentración de compuestos alcaloides, todas las partes de la planta son muy tóxicas.



***Canna indica***

Nombre vulgar: caña de Indias.

Familia: Cannaceae.

La familia consta de un solo género con 10 especies. Esta planta ha sido cultivada por los hombres desde hace milenios. A pesar de su nombre, no tiene ninguna relación con la India: un explorador europeo se equivocó.



***Lilium* sp.**

Familia: Liliaceae.

Los 16 géneros y aproximadamente 630 especies de liliáceas son autóctonas de las zonas templadas del hemisferio norte. Históricamente, hasta 3.500 especies vegetales se consideraban lirios; ahora, muchas forman parte de la familia Agavaceae.



***Monstera deliciosa variegata***

Familia: Araceae.

Su fruto parece una mazorca de maíz verde cubierta de escamas hexagonales. Cuando el fruto madura, las escamas caen. El fruto es comestible, de sabor similar al de la piña o la banana. Solo debe consumirse cuando está completamente maduro, ya que la fruta verde contiene cristales de oxalato de calcio que irritan la boca y la garganta.



***Victoria amazonica***

Familia: Nymphaeaceae (nenúfares).

Sus flores miden hasta 40 cm de ancho y florecen durante dos días. Inicialmente blancas, las flores se abren al anochecer y esparcen un aroma parecido al de la carroña que atrae a los insectos. Durante el día, la flor se calienta bastante, y por la noche aún está varios grados más caliente que el aire a su alrededor.