Jardines de Bolsillo

GUÍA DE JARDÍN



Jardines de Bolsillo



Todos los años, una comunidad de pequeñas criaturas cultivan flores, las cuales utilizan para crear los más hermosos jardines en la verde planicie que habitan. Cada uno hará su mejor esfuerzo para crear ese pequeño jardín que logre destacar por su belleza frente a los demás, aunque las malezas, los pulgones y los vecinos traviesos, hagan que este trabajo, por lo general tranquilo, no esté exento de dificultades.

En cada ronda, los jugadores tomarán losetas del centro de la mesa para ampliar sus jardines, buscando con ellas completar flores de distintos tamaños. Entre mayor cantidad de flores perfectas puedas formar, más puntos obtendrás al final de la partida.

OBJETIVOS DEL JUEGO

- Obtener el puntaje más alto, armando el jardín con la mayor cantidad de flores y cumpliendo los objetivos en tu jardín.



COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 carta jugador inicial (A)
- 6 cartas de jardín inicial (B)
- 70 cartas de jardín
  - 54 cartas de semillas (C)
  - 16 cartas de herramientas (D)
- 8 fichas de pulgón (E)
- 5 fichas de tijeras (F)
- 4 fichas de flores (G)
- 1 contador de ronda (H)
- 1 carta de marcador de rondas (I)
- 6 cartas de ayuda de jugador (J)
- 1 taco de puntaje
- 1 reglamento



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Se entrega al azar una carta de jardín inicial a cada jugador. Opcionalmente, cada jugador puede escoger el personaje de su preferencia.
2. Cada jugador elige el lado de la carta de jardín inicial que jugará. Este lado no podrá ser cambiando durante el transcurso de la partida.
3. Se barajan las cartas de semillas, dejándolas boca abajo al alcance de todos los jugadores.
4. Se ubica el contador de ronda sobre la roca en el marcador de rondas.
5. Se ubican al azar 3 fichas de flores boca arriba, mostrando el lado de la flor, en las rondas marcadas con el ícono  en la carta de marcador de rondas.

6 Se entrega al azar una carta de resumen a cada jugador, una de ellas debe contener la regadera. El jugador que haya recibido la regadera en su resumen se considera como jugador inicial y se le entrega la carta de jugador inicial.

PREPARACIÓN DE LA RONDA

1 El jugador con la carta de regadera avanza el contador de ronda un espacio en el marcador de rondas.

2 Se revela en la mesa tantas cartas como cantidad de jugadores más dos, desde el mazo de cartas de semillas.

Nota: Siempre que se agote el mazo de cartas de semillas, revuelve las cartas de semillas descartadas para formar un nuevo mazo y continua la partida.

DESARROLLO DE LA RONDA

1 Comenzando por el primer jugador, se toma una de las cartas reveladas en la mesa o la carta superior del mazo de semillas y se coloca en su jardín, respetando las siguientes condiciones:

- La carta deberá ser colocada ortogonalmente adyacente a otra carta en el jardín del jugador de turno.



- La carta puede colocarse en cualquier orientación.
- No es necesario que los lados de una carta formen una flor con otra.
- Una vez colocada la carta esta no puede cambiar de posición ni orientación.

2 Posteriormente será el turno del jugador a la izquierda del primer jugador y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan tomado una carta de jardín.

FIN DE LA RONDA

1 Cuando todos hayan tomado una carta. El primer jugador entregará la carta de primer jugador al de su izquierda, y comenzará una nueva ronda.

2 Si hubiera una ficha de flor bajo el contador de ronda, la ficha de flor se entregará al jugador con más flores de ese color (medianas y grandes).

Nota: Flores hechas solo con **especiales**, cuentan dentro del conteo de flores para obtener la ficha de flor. Si hay empate entre jugadores por la mayoría, nadie recibe la ficha de flor.

3 Se descartan todas las **cartas de semillas** reveladas que no fueron tomadas.



ELEMENTOS EN LAS CARTAS

FLORES

Existen 6 tipos de flores: Flores azules, flores amarillas, flores rojas, flores moradas, flores especiales y margaritas.



Y tres tamaños: flor pequeña, flor mediana, flor grande.



- Flor Pequeña: Esta se representa con Margaritas.

- Flor mediana: Esta se forma por dos partes iguales.

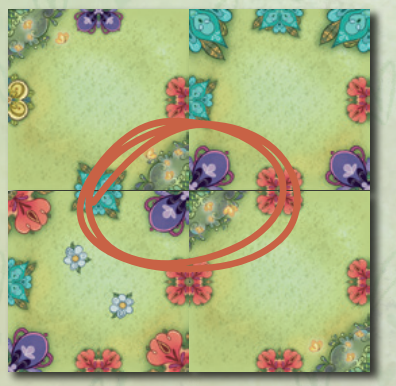
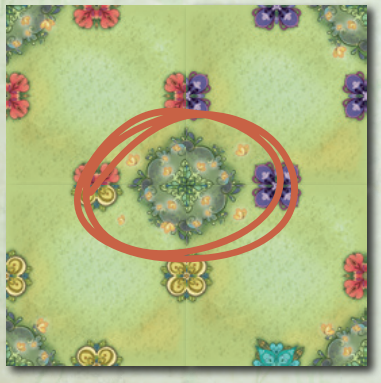


- Flor Grande: Esta se compone de cuatro partes iguales.



Nota: Si una flor mediana o grande está formada por partes diferentes, se **considera incorrectamente formada** y no da puntos al final del juego, a menos que una carta con bono de puntuación en el jardín del jugador indique lo contrario.

- Especial: Estas son **comodines** y existe tanto para flor mediana como grande y **cuentan como cualquier tipo de flor** que no sea una flor pequeña. Durante la partida, el jugador definirá a que flor corresponde, pudiendo cambiar según lo prefiera. Se pueden formar flores usando solo flores especiales.


CAMPOS (OBJETIVOS)

Estos son sectores del jardín que puede dar un bono positivo o negativo dependiendo de su ubicación y pueden ser Charcos de agua o Tierra seca.




- Charco de agua: Sector que entrega un bono de puntuación positivo.
- Tierra seca: Sector que entrega un bono de puntuación negativo.

Puedes ver la lista de los bonos en **página 12**.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina transcurridas 10 rondas (para 2 a 5 jugadores) u 8 rondas (partidas de 6 jugadores). Los jugadores jugarán la última ronda de manera normal.

Una vez concluida la partida se registra la puntuación de cada jugador usando el taco de puntaje considerando lo siguiente:

- 1 punto por cada flor pequeña.
- 4 puntos por cada flor mediana formada por partes iguales.
- 12 puntos por cada flor grande formada por partes iguales.
- Suma o resta puntaje según la bonificación de las cartas objetivos en el jardín del jugador.
- 4 puntos por cada ficha de flor.

Ejemplo

Al finalizar la partida Tomás logró el siguiente puntaje:



<u>Flores</u>:
Flores pequeñas: 13 puntos.
Flores medianas: 16 puntos.
Flores grandes: 24 puntos.

<u>Campos</u>:
(1) -4 puntos.
(2) 12 puntos.

<u>Fichas Flores</u>:
(3) 4 puntos.

***Total:** 65 pts.*

El jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate, ganará el jugador que tenga más flores grandes. Si el empate persiste, será el jugador con más flores medianas. Si el empate persiste, será el jugador con más flores pequeñas. Si el empate persiste, será el jugador que tenga más fichas de flor. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

MODALIDADES DE JUEGO

JARDINES PACÍFICOS

La partida transcurre como se mencionó anteriormente.

JARDINES EN CONFLICTO

Para esta modalidad se deben **incorporar las cartas de herramientas**. Estas cartas otorgan habilidades especiales que permiten afectar tanto las propias cartas de jardín, como las de otros jugadores.
La partida sufre algunos **cambios** indicados a continuación:

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja por **separado** las cartas de **semillas** y las cartas de **herramientas**. Estas últimas se dividen en **dos mazos** de 8 cartas cada una, dejando ambas **boca arriba** al alcance de los jugadores. Todo el resto de la preparación, se realiza de manera normal.

PREPARACIÓN DE LA RONDA

El jugador inicial **solo** revela tantas cartas como cantidad de jugadores del mazo de cartas de semillas.

DESARROLLO DE LA RONDA

Durante la selección de cartas, el jugador deberá elegir entre llevarse una carta de semilla revelada en la mesa, de la parte superior del mazo de semillas o una carta de herramientas. Si un jugador elige una carta de herramientas debe (si es posible) realizar su habilidad y después colocarla en su jardín (si corresponde).

Para activar la habilidad se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Una habilidad de herramienta que elimine una carta puede separar cartas de jardín entre sí. Estas cartas siguen siendo parte de un mismo jardín. **Esto solo puede ocurrir por una habilidad de carta de herramienta.**
- La habilidad de la carta puede ser activada únicamente si se puede realizar por completo.
- La habilidad solo se puede activar si la carta de herramientas es tomada del centro de la mesa. Si fue tomada del jardín de otro jugador, está no activará su habilidad.
- Si se logra una **flor grande correctamente formada**, las cartas que conforman esta flor **no podrán ser movidas, giradas, tomadas ni eliminadas** por ninguna habilidad de cartas de herramientas, ni siquiera por una habilidad realizada por el propio jugador, **sin embargo puede ser afectada** por fichas de pulgón y de tijera.
- Al mover o colocar una carta por la habilidad de una carta de herramientas, **siempre** debe terminar ortogonalmente adyacente a otra.
- La carta de jardín inicial del jugador **no puede salir de su jardín**, por tanto **no puede ser eliminada ni tomada** por otro jugador. No obstante, la carta puede ser rotada, movida dentro del jardín. Además puede ser afectada por fichas de pulgón y de tijera.

Si un mazo de cartas de herramientas se agota, **no se repone**. Se sigue jugando con el mazo que aún tenga cartas. Las cartas reveladas de estos mazos no se descartan al comenzar una nueva ronda.

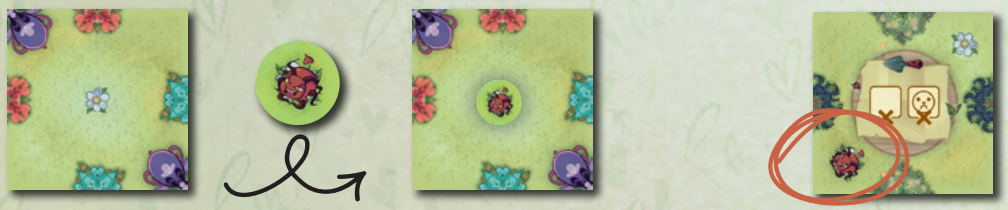
La lista completa de habilidades de cartas de herramientas se puede ver en **página 13**.

ELEMENTOS EN LAS CARTAS Y FICHAS

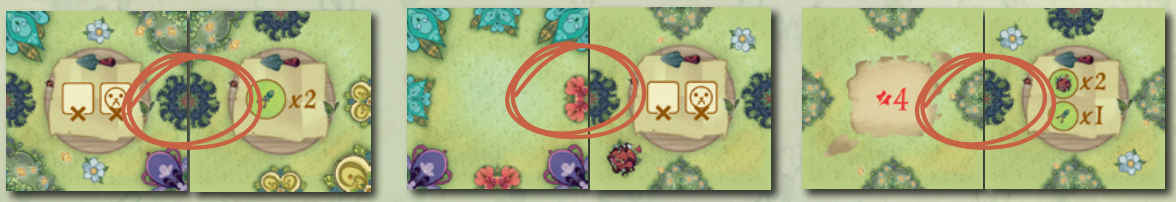
- Herramientas (Efectos): Las herramientas son efectos los cuales pueden afectar al jardín del jugador de turno o a otros jardines, estos normalmente llevan un tipo de penalización (ya sea pulgones o malezas), y solo se activan una vez jugados.



- Pulgones: Cada pulgón resta 1 punto al final del juego. La ficha de pulgón se debe ubicar sobre una flor pequeña.



- Malezas: Las malezas funcionan igual que una mitad de flor mediana. Si una maleza se une a otra mitad de maleza, arbusto o flor se considera completa.



- Tijeras: Se **ubica** sobre flores medianas formadas o malezas para evita contabilizar dicho puntaje. Se **remueve** al mover, rotar o separar las cartas.



FINAL DE LA PARTIDA

El final de la partida se gatilla según lo descrito en la modalidad **Jardines Pacíficos**.

Una vez terminada la partida, los jugadores obtienen la **puntuación final** considerando solo los **elementos visibles** según el detalle siguiente:

- 1 punto por cada flor pequeña, **menos** 1 punto por cada pulgón.
- 4 puntos por cada flor mediana correctamente formada por partes iguales, **menos** 4 puntos por cada maleza completa.
- 12 puntos por cada flor grande correctamente formada por partes iguales.
- Suma o resta puntaje según la bonificación de cartas en el jardín del jugador.
- 4 puntos por cada ficha de flor.

Ejemplo

Al finalizar la partida Tomás logró el siguiente puntaje:



Flores:
Flores pequeñas: 4 puntos.
Flores medianas: 12 puntos.
Flores grandes: 12 puntos.

Campos:
(1) -4 puntos.
Pulgones: -5 puntos.

Total: *19 puntos.*

(2) 0 puntos, ya que, no se cumplió la condición de objetivo.



GLOSARIO

Cartas de jardín con bono positivo al final del juego:



Gana 6 puntos por cada set de flor grande y flor mediana del mismo color.



Gana 1 punto por cada flor pequeña en cartas ortogonalmente adyacentes a esta.



Gana 8 puntos si esta carta tiene al menos 3 cartas ortogonalmente adyacentes a ella.



Gana 12 puntos por cada flor grande formada por 4 partes diferentes.



Gana 8 puntos si tienes la línea más larga de flores medianas correctamente formadas consecutivas (en vertical u horizontal).



Gana 8 puntos por cada set formado por una flor mediana correctamente formada de cada tipo.



Gana 2 puntos por cada flor mediana correctamente formada y que tenga al menos 3 flores pequeñas entre las cartas que la conforman.



Gana 6 puntos por cada flor grande correctamente formada y que tenga al menos 3 flores pequeñas entre las cartas que la conforman.

Cartas de jardín con bono negativo al final del juego:

-8 -4 Pierde 8 y 4 puntos respectivamente.

Pierde 3 puntos por cada flor mediana incorrectamente formada, las malezas no se consideran incorrectamente formadas.

Pierde 6 puntos si algún oponente tiene igual o más flores medianas correctamente formadas. Las malezas no se consideran incorrectamente formadas.

Pierde 8 puntos si algún oponente tiene igual o más flores pequeñas que tú.

Habilidades de las cartas de herramienta:

Mueve cualquier carta dentro de cualquier jardín sin rotarla. La carta **debe** quedar ortogonalmente adyacente al menos a otra.

Elimina una carta de tu jardín y una carta de un jardín oponente.

x2
x1

Coloca 2 fichas de pulgones sobre flores pequeñas de cualquier jardín (pueden distribuirse entre distintos jardines) y coloca 1 ficha de tijera sobre flores medianas formadas o malezas completas.





Gira cualquier carta de jardín 90° en cualquier dirección.



Coloca esta carta en un jardín oponente en la orientación que quieras. La carta **debe** quedar ortogonalmente adyacente al menos a otra.



Coloca 3 fichas de pulgones sobre flores pequeñas de cualquier jardín (pueden distribuirse entre distintos jardines).



Coloca 2 fichas de tijera sobre flores medianas formadas y/o malezas completas.



Elimina una carta de tu jardín y roba una carta de un jardín oponente. Coloca la carta ortogonalmente adyacente al menos a otra, en la ubicación y orientación que quieras.



AGRADECIMIENTOS

Autor: Quiero agradecer cariñosamente a mi mujer Morgana Silva y a mi amigo de siempre Jaime Medina, por ser los que ayudaron a definir las bases de lo que sería este juego desde sus humildes inicios.
Gracias al grupo de Semilla Lúdica, a Carlos Muñoz, a Javier Brito y en especial a Felipe Tabilo por aportar con tiempo y ganas a testear el proyecto y aportar con observaciones claves para llevarlo al siguiente nivel.
Por último, quiero agradecer a la Residencia de Diseño de Juegos de Caja lúdica y la primera edición del Club de Protos. Al primero por despertar nuevamente el interés por el proyecto y al otro por dar un espacio increíble para trabajarlo junto a otros autores.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Ignacio Paz.
Ilustración: Skye La Penna @skiesforest .
Director de Arte y Diseño Gráfico: Ignacio Paz.
Edición: Andrés "Organn" Navarro.
Redacción y Revisión de Manual: Ignacio Paz y María Josse Sánchez.
Diseño Manual: Paula Bugueño @_paulapastela y Andrés "Organn" Navarro.
Editorial: Pudú Juegos.
Agradecimientos: Quimera Estudio, Patricio del Villar, Trokin, Rubén Hernández, Cristian Bustos, Conce Lúdico.