

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 qué jugador tiene derecho a sumar el camino de ese color. El 1 siempre vale 1. (Ver ejemplo de puntuación.)

Nota: Es posible ganar el derecho de sumar puntos de un color de camino que no está presente en tu arboretum.

Si ningún jugador tiene cartas de un color determinado en su mano, todos los jugadores tienen derecho a sumar puntos por los caminos de ese color.

Puntuando los caminos

A lo largo de un camino, cada carta debe ser de más valor que la que le precede. Por lo tanto, el camino más pequeño posible se compone de 2 cartas del mismo color, y el más largo se compone de 8 cartas (esta ruta debe comenzar con un 1 y terminar con un 8). Las únicas cartas que deben coincidir con el color que se evalúa son las que están en el inicio y final del camino; el color de las cartas del medio sólo son de importancia para determinar el valor de un camino.

Los puntos se anotan de acuerdo con las siguientes reglas:

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

- C)** Anota 1 punto adicional si el camino comienza con un 1.
- D)** Anota 2 puntos adicionales si el camino termina con un 8.

Nota: Un árbol puede ser utilizado en más de un camino.

Ejemplo de puntuación

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

Clark: *Jacaranda* 7 (7), *Lilac* 13 (6+7), *Oak* 11 (3+8), *Royal Poinciana* 6 (1+5)

Jonathan: *Jacaranda* 7 (2+5), *Lilac* 9 (4+5), *Royal Poinciana* 3 (3), *Willow* 7 (7), *Cassia* 6 (6)

Martha: *Cassia* 5 (5), *Oak* 9 (2+7), *Royal Poinciana* 0 (8, but Clark has the 1), *Willow* 12 (1+3+8)

Clark gana puntos por sus caminos: *Jacaranda*, *Oak* y *Royal Poinciana*. Clark no tiene ningún *Lilacs* en su arboretum. Sin embargo, Clark ha tenido éxito en prevenir que Jonathan sume puntos para los *lilacs*, ya que tiene una mayor suma de cartas de *lilacs* en la mano que Jonathan.

Jonathan también gana puntos para su camino de *Jacarandas* (al estar empatado con Clark), así como sus caminos de *Cassia*.

Martha sólo suma puntos por su camino de *Willow*.

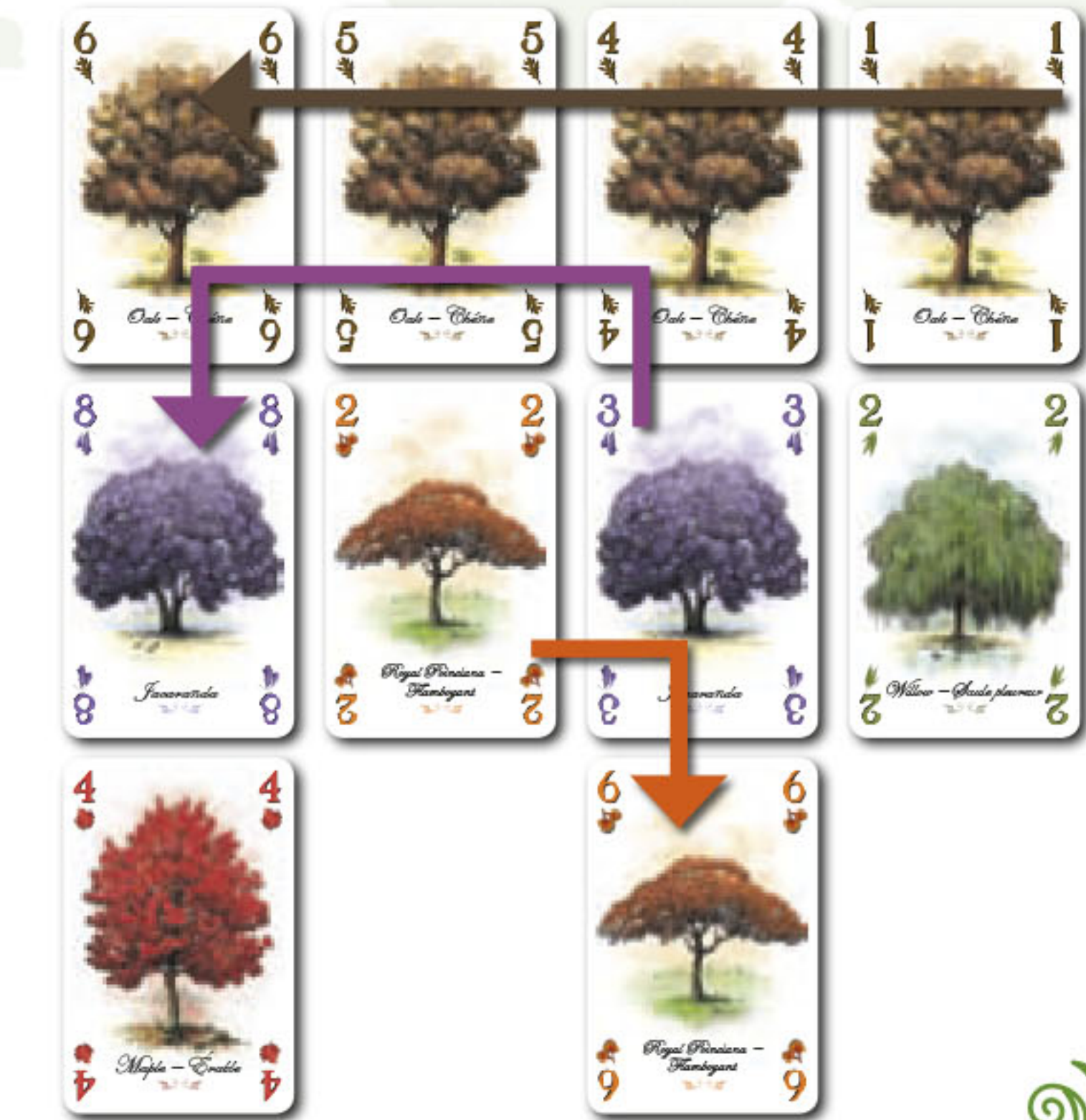
Ejemplo de puntuación (continuación)

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

Path: Oak trees
9 points
(4+4+1 [A, B, C])

Path: Jacaranda trees
7 points
(5+2 [A, D])

Path: Royal Poinciana trees
3 points (3[A])



Declarando el ganador

Una vez que se ha hecho la suma de caminos de cada jugador, el jugador con más puntos gana. En caso de empate, el jugador con el mayor número de colores presentes en su jardín es el ganador. Si todavía hay un empate, los jugadores deben plantar un árbol. En 5 años, el jugador cuyo árbol ha crecido más es el ganador.

Z-MAN
games

Designer: Dan Cassar
Illustrations: Chris Quilliams & Philippe Guérin
Development: Team Z-Man
Special thanks go to Adam Marostica.
Traducción: Javier García

© 2014 Z-Man Games Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@zmangames.com
www.zmangames.com

ARBORETUM
Un jardín de cartas de 2 a 4 jugadores



¡La vida es hermosa bajo las ramas!
Un jardín botánico premiado es el hogar de muchos árboles de colores naturales y gloriosos, y sus visitantes son transportados a un verdadero paraíso en la sombra que ofrece. La creación de un hermoso jardín botánico no es una tarea sencilla, ni el recorrido de los caminos que sus visitantes deben tomar para apreciar adecuadamente tal belleza. ¿Qué variedades va a elegir para maravillar a sus visitantes? ¿Lilas, árboles de arce, o el venerable árbol de magnolia? Debes elegir sabiamente qué árboles plantar y qué árboles tener en la mano, ya que este equilibrio determinará finalmente quién entre vosotros ha creado el más suntuoso jardín botánico.



Objetivo del Juego

Anotar la mayor cantidad de puntos al final del juego mediante la creación del jardín botánico más suntuoso.

Preparación

Preparación del mazo

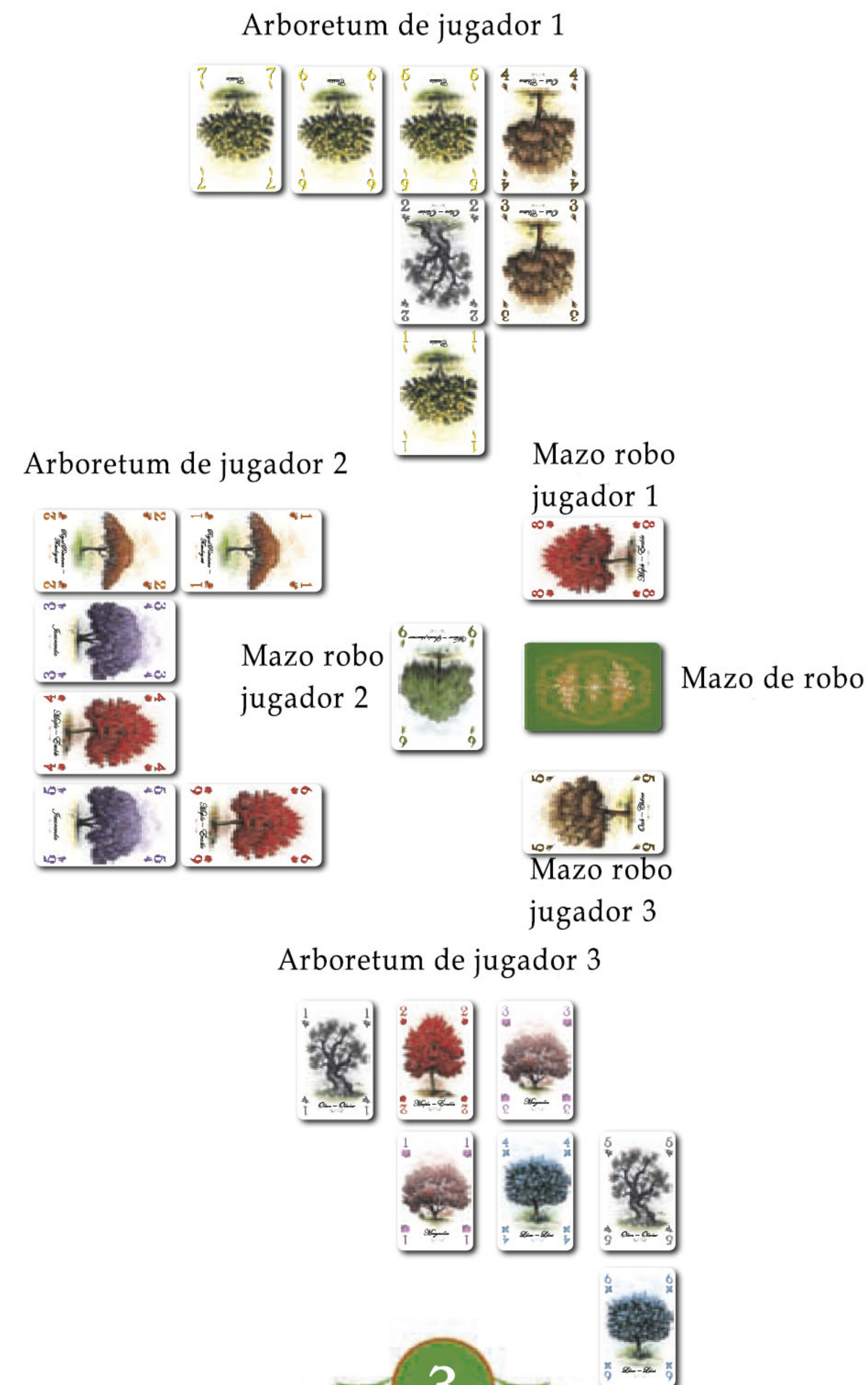
Este juego se compone de 80 cartas en 10 colores diferentes, con 8 cartas (numeradas del 1 al 8) en cada color. En una partida de 4 jugadores se utilizan todas las cartas; con 3 jugadores se devuelven 2 colores a la caja; y con 2 jugadores se devuelven 4 colores a la caja. No importa qué colores se devuelven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

La distribución de las cartas y la preparación de los mazos de descarte

El último jugador que ha regado una planta es el jugador inicial. El jugador de su derecha es el repartidor, que baraja las cartas y reparte 7 a cada jugador. Estas 7 cartas forman la mano inicial del jugador.

El repartidor da a cada jugador (excepto al jugador inicial) 1 carta adicional, boca arriba. Estas cartas boca arriba representan los mazos de descarte de los jugadores individuales. Las cartas restantes se colocan en el centro de la mesa para formar un mazo de robo.

Ejemplo de partida con 3 jugadores



Cómo Jugar

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

Robar 2 cartas

Toma 2 cartas, una después de la otra. Las cartas pueden tomarse de la parte superior del mazo colocado boca abajo, o de la parte superior del mazo de descarte de cualquier jugador (incluso del propio mazo de descartes). Estas 2 cartas pueden tomarse del mismo o diferentes mazos.

Jugar una carta de la mano en tu arboretum

En tu primer turno, coloca delante tuyo una carta de tu mano boca arriba. Este es el comienzo de tu arboretum. En los siguientes turnos, las cartas deben colocarse adyacentes (horizontal o vertical) a las cartas colocadas anteriormente. Una vez que una carta ha sido colocada, no se puede eliminar, mover o tapar por otra carta.

Descartar una carta

Al final de tu turno, debes descartar una carta en tu mazo de descartes, para que queden exactamente 7 cartas en la mano.

Puntuación

El juego termina cuando no hay más cartas en el mazo de robo. El jugador que tomó la última carta juega su turno normalmente, y luego se realiza la puntuación.

Puntuación de las trayectorias de juego

Un camino es una secuencia de cartas de valor creciente, **donde la primera y la última carta son del mismo color**. El repartidor nombra cada color, uno después del otro (en referencia a la tabla de puntuación).

Color	Tree	Color	Tree
Yellow	Cassia	Pink	Magnolia
White	Dogwood	Red	Maple
Purple	Jacaranda	Orange	Royal Poinciana
Dark Grey	Olive	Brown	Oak
Blue	Lilac	Dark Green	Willow

Para cada color, los jugadores revelan las cartas de su mano que coincidan con dicho color. El jugador que tiene **la suma más alta de un color determinado** gana el derecho de sumar los puntos por el camino coincidente de ese color en su jardín botánico. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan el derecho a sumar caminos de ese color.