

Variante do Festival de Jardins

Participe do Festival de Jardins para ganhar prêmios e ser coroado como o mais novo campeão jardineiro após três partidas! Essa variante é destinada apenas para partidas competitivas.

PREPARAÇÃO

Embaralhe os Prêmios e distribua três para cada jogador. Se um jogador receber dois iguais, distribua novamente até que todos os jogadores tenham três Prêmios únicos. Cada jogador deve colocar esses Prêmios virados para cima ao lado de seu placar para que todos os jogadores vejam.

COMO JOGAR

Você jogará três partidas consecutivas, mantendo sua pontuação em todas elas. Ao final de cada partida, verifique se você ganhou algum de seus Prêmios. Para isso, seu jardim deve ter o maior número de símbolos mostrados no Prêmio em comparação a todos os outros jogadores na partida (você não recebe o Prêmio se estiver empatado). Se for o caso, vire o Prêmio para baixo e receba 7 pontos por ele. Caso contrário, deixe-o virado para cima; você terá a chance de ganhá-lo na próxima partida. Você pode receber mais de um Prêmio em uma única partida.

O jogador com o maior número total de pontos no final da terceira partida é o grande vencedor.

Regras da Variante Solo

Na variante solo, você competirá com um adversário chamado Florêncio. Sua pontuação final será o total de seus pontos, menos os pontos do Florêncio.

PREPARAÇÃO

Coloque na mesa um placar para você e outro para Florêncio. Embaralhe as cartas e compre 6 para você. Então, forme um baralho de 12 cartas virado para baixo no lado oposto do placar de Florêncio a partir de onde você estiver (se o placar dele estiver à sua direita, coloque o baralho dele ao lado direito do placar dele).

COMO JOGAR

Em seu turno, jogue 1 carta em seu jardim e então passe 2 cartas para Florêncio, posicionando-as em uma pilha ao lado do placar dele, o mais perto de você.

Depois, jogue a carta do topo do baralho de Florêncio no jardim dele e compre 2 cartas do baralho dele para a sua mão, mais 1 outra carta do baralho principal.

Por fim, pegue as 2 cartas que você passou para Florêncio e as embaralhe junto com o baralho dele. Depois, devolva-o para o lugar, virado para baixo. Nunca olhe as cartas do baralho de Florêncio. Assim como no jogo padrão, você não compra uma carta do baralho principal ao final da terceira rodada. Na quarta rodada, jogue 3 cartas de uma vez, e então Florêncio joga as 3 cartas do topo do baralho dele.

PONTUAÇÃO

Sempre que você receber pontos no final da rodada, conte também os pontos do jardim de Florêncio; mantenha a pontuação dele atualizada no placar. Conte também os pontos de habilidades do Fim da Partida de Florêncio ao final da partida.

Subtraia a pontuação total de Florêncio da sua pontuação final para determinar o placar geral. Assim, saiba qual medalha você ganhou! Consulte a página 6 para ver a lista de requisitos das medalhas. Que tal manter um registro da sua pontuação mais alta já feita em seus jogos solo? Pode ser divertido!

Variante Composta

Essa variante oferece uma forma de fazer mais cartas dos baralhos circularem entre os jogadores.

Além de passar e jogar as cartas, a cada turno você pode escolher descartar 1 carta de sua mão, sem mostrá-la, permitindo que você compre 2 cartas em vez de 1 no final de seu turno. Forme uma pilha de descarte ao lado do baralho.

Se você fizer um descarte ao final da terceira rodada, compre 1 carta para completar 5 cartas na sua mão antes de escolher as 3 cartas para jogar na rodada final.

Se o baralho acabar, embaralhe a pilha de descarte para criar um novo baralho.

Observação: se usar essa variante em uma partida cooperativa ou solo, acrescente 5 pontos por jogador nos requisitos para ganhar medalhas.

Referência de Pontuação


 1	 1	 1	 1	Receba 1 ponto por cada  em seu jardim.	Receba 1 ponto por cada  em seu jardim e 1 ponto por cada  em seu jardim.
 1	 1	 1	 1	Receba 1 ponto ou por cada  em seu jardim ou 1 ponto por cada  em seu jardim.	
 6	 2	 2		Receba 6 pontos se você tiver o mesmo número ou mais de  do que algum de seus vizinhos.	
 9	 2	 2		Receba 9 pontos se você tiver o mesmo número ou mais de  do que cada um dos seus dois vizinhos.	
<i>Válido apenas se você tiver pelo menos uma  em seu jardim.</i>					
 3	 3	 3		Receba 3 pontos por cada  em seu jardim (incluindo o  na carta pela qual você está recebendo pontos).	
 4	 4	 4		Receba 4 pontos por cada  com um símbolo  que você tiver em seu jardim.	
 9	 9	 9		Receba 9 pontos se você tiver um ou mais  em seu jardim.	
 9	 9	 9		Receba 9 pontos se você tiver três ou mais  em seu jardim.	
 9	 9	 9		Receba 9 pontos se você tiver cinco ou mais de pelo menos um símbolo de planta em seu jardim.	
 9	 9	 9		Receba 9 pontos se você tiver um ou mais de cada símbolo de planta em seu jardim.	



Medalhas na Variante Solo

Pontuação da medalha de bronze	Pontuação da medalha de prata	Pontuação da medalha de ouro
30	40	50

Medalhas no Modo Cooperativo

	Pontos da medalha de bronze	Pontos da medalha de prata	Pontos da medalha de ouro
	2	3	4
	160	255	360
	180	285	400
	200	315	440
	220	345	480
	240	375	520
	260	405	560
	280	435	600
	300	465	640
	320	495	680
	340	525	720
	360	555	760
	380	585	800
	400	615	840
	420	645	880
	440	675	920
	460	705	960
	480	735	1000

Créditos

Design do Jogo: James A. Wilson, Clarissa A. Wilson
 Produtor Executivo: Dan Yarrington
 Desenvolvimento do Jogo: Dan May, Dan Yarrington
 Direção de Arte e Design Gráfico: Dann May
 Ilustrações: April Borchelt, Christina Qi, Naomi Robinson, Dann May
 Revisão: Charlotte Jones, Tim Schuetz, Petra Schlunk
 Gestão de Produção: Tim Schuetz
 Testadores do jogo: Andrew Albertsen, Christopher Arndt, Kellie Arndt, Erin Baxter, Jonathan Baxter, Julianne Cameron, Ryan Cameron, Joelle Cathala, Avery Freniere, Charlotte Jones, Angela Kneeland, Cory Kneeland, Marie Kneeland, Joe Lattner, Elizabeth Lewis, Jacob Mueller, Brenna Noonan, Andrew Osborne, Jordana Osborne, Tim Schuetz, Karl Schwantes, Reilly Schwantes, Samantha Schwantes, Skye Walker, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams, Noah Wilson, com um agradecimento especial a Chrissy Peske, Tom Peske, Amy Peske e Alex Peske.
 Publicado por Starling Games. Visite www.StarlingGames.com

Galápagos

Tradução: Valéria Amorim
 Revisão: Elis Regina Emerencio e Evelyn Trippo
 Diagramação BR: Danilo Sardinha e Tati Hapanchuk

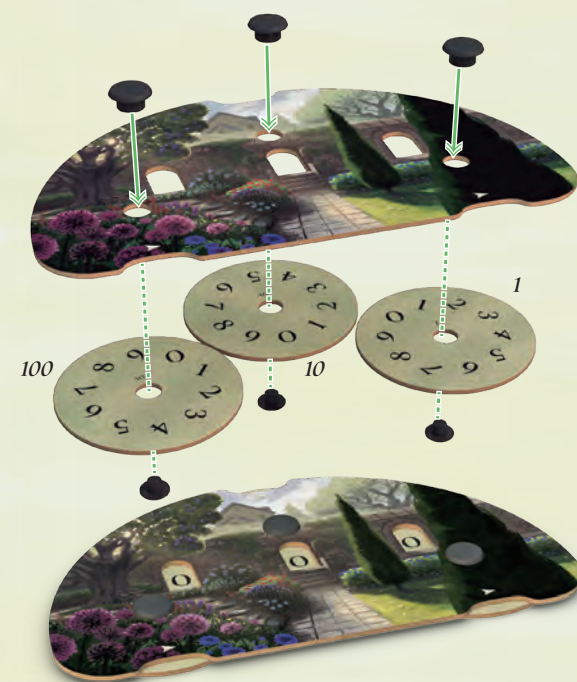
www.mundogalapagos.com.br



Flourish

Em Flourish, você criará um lindo jardim com flores de cores vibrantes, árvores majestosas, trilhas encantadoras e elementos cativantes. Escolha cuidadosamente quais cartas ficarão com você e quais vão ser passadas por cima do muro para os seus vizinhos. Reúna-se com amigos, tome um chazinho e aproveite a tarde no mundo de Flourish — um lugar resplandecente para o qual você irá querer voltar várias vezes.

Montando os Placares



Montando os Muros



Componentes: 98 cartas - 7 placares - 7 muros 3D - 24 fichas de prêmios - 3 fichas de medalha de vitória - 1 livreto de regras

Preparação

- 1) Dê a cada jogador um placar zerado.
- 2) Posicione peças de Muro entre os jogadores.
- 3) Embaralhe as cartas e distribua 6 para cada jogador, formando a mão inicial de cada um. Confiram suas cartas.
- 4) Coloque o baralho no centro da mesa.
- 5) Durante a partida, cada jogador construirá um jardim no espaço à sua frente.

Preparação para 4 jogadores



Visão Geral

Flourish pode ser jogado de forma competitiva ou cooperativa, usando as mesmas regras. Decida qual forma jogar antes de começar a partida.

Se estiverem jogando de forma cooperativa, os jogadores podem conversar sobre as cartas que já foram jogadas, mas não podem compartilhar informações sobre as cartas que ainda estão em suas mãos.

A partida se desenvolve em 4 rodadas. Em cada rodada, você joga 3 cartas no total e então recebe os pontos de habilidade do Fim da Rodada, conforme as jogadas dessa rodada. No fim da partida, após a 4ª rodada, você receberá todos os pontos de habilidade do Fim da Partida de todas as cartas em seu jardim.

Informações das Cartas

Cada carta no baralho tem uma pontuação de habilidade do Fim da Rodada (na parte superior da carta) e/ou uma pontuação de habilidade do Fim da Partida (na parte inferior da carta). A maioria das cartas também tem 1 ou mais símbolos de plantas coloridas no lado esquerdo da carta.

As cartas valem pontos de acordo com quantos símbolos de planta e pedra existem no seu jardim ou no jardim de seu vizinho. Seus vizinhos são apenas os 2 jogadores diretamente ao seu lado — à esquerda e à direita.

Pontuação do Fim da Rodada

Símbolos de Planta

Símbolo de Pedra ou Nome de Planta (os nomes das plantas nas cartas são os nomes científicos em latim)



Pontuação do Fim da Partida

Como jogar

Cada turno é jogado simultaneamente por todos os jogadores.

JOGUE E PASSE

Os jogadores iniciam os turnos com 6 cartas na mão. Escolha 1 carta para jogar e 2 para passar.

Coloque a carta que vai jogar virada para baixo à sua frente. Passe 1 carta, virada para baixo, por cima do Muro para cada um de seus vizinhos: os jogadores diretamente à sua direita e à sua esquerda.



Uma vez que todos os jogadores tiverem feito sua jogada, eles devem revelar as cartas à sua frente. Então, pegue as 2 cartas passadas a você e compre 1 carta adicional do topo do baralho.

Continue a jogar e passar até que você tenha jogado 3 cartas. Esse é o fim da rodada. *Observação: para facilitar a contagem de pontos, organize as cartas de cada rodada em uma linha para cada rodada, formando um quadrado 3 x 3 até o final das primeiras três rodadas.*

PONTOS DA RODADA

Verifique se as cartas que você jogou nessa rodada têm habilidades de pontuação de Fim da Rodada. Caso tenham, receba os pontos das cartas jogadas nessa rodada, contando os símbolos correspondentes em todas as cartas, mesmo naquelas que foram jogadas em uma rodada anterior. Pontos de habilidades do Fim da Rodada que foram contados em uma rodada anterior não pontuam novamente. Registre seus pontos no placar.

A QUARTA E ÚLTIMA RODADA

Ao final da terceira rodada, antes da contagem de pontos, pegue as 2 cartas passadas a você, mas não compre uma carta adicional do baralho.

Cada jogador escolhe 3 cartas para jogar, coloca-as no quadrado viradas para baixo e descarta as 2 restantes, também viradas para baixo.

Quando todos os jogadores tiverem escolhido suas 3 cartas, revele-as e receba os pontos das habilidades do Fim da Rodada que estiverem nessas cartas.

FIM DA PARTIDA

Por fim, todos os jogadores recebem os pontos de todas as cartas em seu jardim que têm uma habilidade do Fim da Partida.

Modo Competitivo

O jogador com mais pontos vence a partida. Em caso de empate, vence o jogador com o maior número de símbolos de planta de tipos diferentes. Caso ainda esteja empatado, vence o jogador com o maior número de símbolos de pedra de tipos diferentes. Caso ainda esteja empatado, vence o jogador com o maior número de habilidades do Fim da Rodada. Caso ainda esteja empatado, os jogadores compartilham a vitória.

Modo Cooperativo

Some todos os pontos dos jogadores e então veja qual medalha ganharam juntos! Consulte a página 6 para ver a lista de requisitos das medalhas.

Regras para Dois Jogadores

Siga todas as regras normalmente, porém, você passará 2 cartas para o seu único vizinho.

As Cartas de Trilha dão pontos de forma diferente, de modo que tanto os símbolos no jardim do seu vizinho quanto no seu são contados.

Outras cartas, que são normalmente comparadas com um dos seus vizinhos ou com os dois, serão comparadas com o seu único vizinho.

Exemplos de Pontuação



Trilha

Árvore

Elemento

Na primeira rodada, você joga uma Trilha, uma Árvore e um Elemento.

A Trilha dá a você 2 símbolos verdes e, no fim da partida, ela dará 3 pontos por cada árvore nos jardins de seus dois vizinhos.

A Árvore dá a você 3 símbolos verdes e você receberá um ponto no final dessa rodada por cada símbolo verde que você tiver (5). No final da partida, ela dará 4 pontos por cada Trilha verde que você tiver (por enquanto, 1).

O Elemento não dá a você nenhum símbolo. Ele dá 9 pontos no fim da partida se houver pelo menos 1 Árvore em seu Jardim (o que já tem).



Relva

Colmeia

Planta

Na segunda rodada, você joga uma Relva, uma Colmeia e uma Planta.

A Relva não dá a você nenhum símbolo. No final da rodada, ela dá 1 ponto por cada símbolo verde que você tiver (5). No fim da partida, ela dá 1 ponto por cada símbolo de Pedra que você tiver (por enquanto, 5).

A Colmeia dá a você 1 símbolo vermelho e dará, ao fim desta rodada, 2 pontos por cada símbolo azul no jardim de 1 de seus vizinhos. Portanto, se um vizinho tiver 3 símbolos azuis, você receberá 6 pontos.

A Planta dá a você 1 símbolo vermelho e dará, no final desta rodada, 1 ponto por cada símbolo verde e vermelho que você tiver (5 verdes, 2 vermelhos, um total de 7 pontos).