

PREPARAÇÃO



Exemplo de uma mesa para 2 jogadores

- 1 Pegue um Tabuleiro de Terreno por jogador, adicione 2 tabuleiros extras, e coloque todos no meio da mesa de modo que fiquem conectados. Você pode criar uma preparação diferente para cada jogo. Deixe os tabuleiros não utilizados na caixa.
- 2 Coloque uma Fonte aleatória em cada espaço indicado. Deixe as Fontes não utilizadas na caixa.
- 3 Coloque uma Joia da cor propriamente indicada em cada Espaço de Pedra.
- 4 Coloque todas as Joias restantes perto da área de jogo, em fácil alcance de todos os jogadores.
- 5 Coloque o Tabuleiro de Relva perto da área de jogo, em fácil alcance de todos os jogadores.
- 6 Coloque aleatoriamente as 6 Peças de Vaso nos 6 espaços indicados do Tabuleiro de Relva.
- 7 Em cada Vaso, forme uma pilha aleatória com as 6 Peças de Vegetação Básicas de cada forma indicada, **viradas para baixo**. Em seguida, cubra cada pilha com sua respectiva Peça Inicial, virada para cima.
(2 jogadores: remova as 2 últimas peças de cada pilha; 3 jogadores: remova a última peça de cada pilha).
- 8 Ponha os Marcadores de Broto no Tabuleiro de Relva.
- 9 Embaralhe as 26 Cartas de Árvore e forme um baralho de compra, virado para baixo. Compre as 5 primeiras cartas e as coloque viradas para cima perto do baralho. Ponha uma Árvore sobre cada carta e deixe as outras Árvores próximas ao baralho.
- 10 Distribua aleatoriamente 1 Tabuleiro de Jogador para cada jogador; certifique-se de que um dos tabuleiros está marcado com o símbolo de Primeiro Jogador (na parte inferior esquerda).
- 11 Cada jogador pega 4 Assistentes correspondentes à cor de seu tabuleiro. Cada jogador mantém 2 Assistentes à sua frente (no Tabuleiro do Jogador) e coloca os outros 2 no centro do Tabuleiro de Relva. Cada jogador recebe uma Joia roxa e a coloca em seu estoque (à sua frente). O Primeiro Jogador também recebe o Regador.
- 12 Mantenha o Bloco de Pontuação à mão.

LISTA DE HABILIDADES

A Pontuação Final: **marque 2 Pontos de Vitória** por cada Espaço de **Escritura Sagrada** adjacente a ao menos um Canteiro que você controle.

B Receba estas duas vantagens:

➔ A partir deste momento, você pode considerar qualquer **Ícone de Assistente** como um **Ícone de Habilidade**, e vice-versa.

➔ Ao fim do jogo, marque 7 Pontos de Vitória.

C Pontuação Final: **marque Pontos de Vitória para qualquer Joia não utilizada em seu estoque.**

➔ 1 Ponto de Vitória para cada **Joia branca**

➔ 2 Pontos de Vitória para cada **Joia vermelha**

➔ 3 Pontos de Vitória para cada **Joia roxa**

D Pontuação Final: **marque 2 Pontos de Vitória** por cada **Árvore** adjacente a ao menos um Canteiro que você controle.

E Pontuação Final: **marque 7 Pontos de Vitória** por cada **Assistente** não utilizado à sua frente.



F Pegue quaisquer 2 Joias do estoque geral.

G Pegue um Marcador de Broto com 3 Flores do Tabuleiro de Relva e coloque esse marcador em qualquer Espaço de Grama livre.

Lembrete: só pode haver 1 Assistente por Canteiro.

H Pegue um Marcador de Broto com 2 Flores do Tabuleiro de Relva e coloque esse marcador em quaisquer dois Espaços de Grama livres e adjacentes.

Lembrete: só pode haver 1 Assistente por Canteiro.

I Receba as seguintes vantagens:

➔ Pegue uma das cinco Cartas de **Árvore disponíveis** e a coloque virada para cima à sua frente com sua **Árvore**, separada de suas outras Cartas de **Árvore**. Esta **Árvore** ainda não está plantada, mas você a reserva para uso futuro. Se não a plantar até o fim do jogo, ela não conta em sua pontuação final (você não ganha ou perde Pontos de Vitória). Em seguida, revele imediatamente a carta do topo do baralho de compra, de modo que existam 5 cartas de **Árvore disponíveis**, e coloque uma **Árvore** sobre aquela carta.

➔ Pegue um **Assistente de sua cor no Tabuleiro de Relva** e o coloque à sua frente. Agora você tem um novo Assistente disponível.

J Receba as seguintes vantagens:

➔ Pegue uma **Peça de Vegetação do topo de qualquer Pilha** e a coloque à sua frente (revele a próxima). Você a reserva para uso futuro. Em qualquer passo "**Escolha uma Peça de Vegetação**" futuro, você pode decidir não mover o **Regador** para colocar essa peça. Se você não usar essa peça até o fim do jogo, ela não marca nenhum Ponto de Vitória.

➔ Pegue um **Assistente de sua cor no Tabuleiro de Relva** e o coloque à sua frente. Agora você tem um novo Assistente disponível.

Lembrete: Para desbloquear uma Habilidade da parte superior, você deve primeiro completar a Habilidade associada na parte inferior. Para facilitar, estão desenhados caminhos indicativos (por exemplo, se você quiser desbloquear a Habilidade **C**, você deve desbloquear a Habilidade **H**).