

UN JUEGO DE UWE ROSENBERG

# COTTAGE GARDEN

🍷 MI PEQUEÑO JARDÍN 🍷

INSTRUCCIONES



## COTTAGE GARDEN :

Es un colorido manto de flores, enmarcado por muros, caminos y setos. Como ambiciosos jardineros os enfrentáis al reto de rellenar los lechos de cada esquina de vuestro jardín con plantas, inspirándoos por las limitaciones de espacio para crear nuevas composiciones. Usando una variedad de plantas, - y también macetas y mini invernaderos de cristal -, tendréis que diseñar jardines que florecerán mostrando su diversidad. Los gatos te ayudarán. ¡Sé amable con ellos!



### Objetivo del juego

En Cottage Garden, compites en el arte de la jardinería. Planta dos Parterres con flores diferentes. Puntúa cada Parterre cuando no queden espacios libres visibles en él, entonces cámbialo por uno nuevo, sin plantar. Recibes puntos por todas las Macetas y Mini Invernaderos de Cristal en el Parterre completado, y también puedes recibir Macetas y Gatos que te ayudarán en tus labores de jardinería.

El jugador con más puntos al final de la partida es el ganador.

## Preparación de la partida

### Antes de la primera partida

Extrae cuidadosamente todos los componentes de cartón de sus matrices. Después monta la carretilla. Para ello, primero pliega la parte frontal de la carretilla, después los laterales, y finalmente la parte trasera. Ahora, inserta la rueda de delante.



### Tablero de juego (Vivero)

Coloca el **Vivero** en medio de la mesa, mostrando el lado con el mismo número de peones, y por lo tanto de jugadores, en la **Casilla de Jardinero** de inicio, (uno de los lados es para 1-3 jugadores, y el otro para 4 jugadores). Rellena las 16 casillas del Vivero con **Losetas de Flores** al azar (1 por casilla).

### Las Losetas de Flores y la Carretilla (El camino al Jardín)

Coloca las restantes 20 Losetas de Flores formando un camino cerca del Vivero. Sitúa la **Carretilla** en última posición del camino para indicar el comienzo del **Camino al Jardín**.

### Preparación del Tablero Personal (Mesa de Siembra)

Cada jugador recibe una **Mesa de Siembra** y 3 **Cubitos de puntuación** naranjas y 3 azules, que coloca en la Casilla Inicial de Puntuación. Cada jugador coge al azar, dos **Parterres** y los coloca cerca de su **Mesa de Siembra**, uno de ellos por el lado claro y el otro por el lado oscuro. Además, cada jugador coge 2 **Gatos**.

### Reserva General (Gatos, etc.)

Al lado del Vivero, dispón un Parterre con el lado claro bocarriba, la **Sombrilla**, los Gatos sobrantes, las **Macetas** y las **Colmenas**. Devuelve el resto de los componentes sin usar a la caja: Mesas de Siembra, Parterres y Cubitos de puntuación.

### El Dado Verde (Jardinero)

A continuación, sitúa el Jardinero mostrando el lado con el 1 (para 1-2 jugadores, debe mostrar el lado con el 2) sobre la Casilla de Jardinero del Vivero que corresponda al número de jugadores.

## EL JUEGO

Esta sección explica una partida de 2 a 4 jugadores, y después, se especifican las reglas para jugar en Solitario y la versión para Niños.

El juego se desarrolla en varios turnos siguiendo el sentido a las agujas del reloj. El jugador que haya plantado un jardín últimamente es el jugador inicial.

Un turno consiste en 4 fases, que se juegan en este orden.

1. Recarga
2. Plantación
3. Puntuación
4. Jardinero

Con **2/3/4 jugadores**, cada jugador tiene exactamente **32/26/25 Turnos** antes de que la **Ronda Final** llegue. La Ronda Final tiene un número variable de Turnos. Cuando acaba, el número total de puntos de tu **Mesa de Siembra** determina el ganador.

## 1. Fase de Recarga

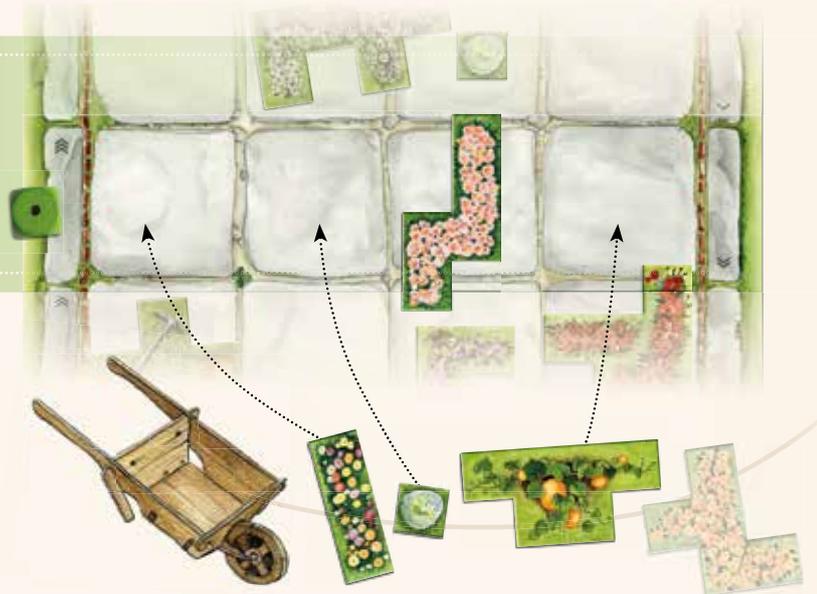
Revisa las casillas del Vivero de la fila o columna (o diagonalmente en una partida a 4 jugadores) en la que está actualmente el Jardinero, (desde ahora, “**Línea del Jardinero**”). Si hay 3 o 4 casillas en la Línea del Jardinero **vacías**, éstas deben recargarse con las Losetas de Flores del Camino al Jardín.

### Recargar la Línea del Jardinero

1. Coge la Loseta de Flores del Camino al Jardín que está inmediatamente anterior a la Carretilla.
2. Colócala en la casilla vacía de la Línea del Jardinero que está más próxima al Jardinero.
3. Mueve la Carretilla hacia delante, al lado de la siguiente Loseta de Flores del Camino al Jardín.
4. Repite los pasos del 1 al 3 hasta que todas las casillas de la Línea del Jardinero hayan sido recargadas.

Si no hay suficientes Losetas de Flores en el Camino al Jardín para recargar completamente la Línea del Jardinero, recarga todas las casillas que puedas. Las casillas que han quedado vacías no se rellenan inmediatamente con las Losetas de Flores que vuelven a colocarse en el Camino al Jardín.

*En este ejemplo, hay tres casillas en la Línea del Jardinero vacías. Las flechas muestran el orden en que debe ser recargada la Línea del Jardinero.*



### Acción adicional- Intercambiar

Si sólo hay 1 o 2 casillas vacías en la Línea del Jardinero, **puedes** recargar la Línea del Jardinero devolviendo un Gato a la Reserva General. Sigue las instrucciones descritas anteriormente para recargar la Línea del Jardinero.

## 2. Fase de Plantación

En la Fase de Plantación **debes** realizar una de estas dos acciones. **No** puedes saltarte esta fase.



### a) Coger una Loseta de Flores

Elige una Loseta de Flores de la **Línea del Jardinero** y colócala **inmediatamente** en uno de tus Parterres.



### b) Coger una Maceta

Coge una Maceta de la **Reserva General** y colócala **inmediatamente** en uno de tus Parterres.

### Acción adicional – Cazar ratones

Además de coger una Loseta de Flores (a) o una Maceta (b), siempre puedes colocar un Gato de tu reserva en una casilla vacía de uno de tus Parterres.



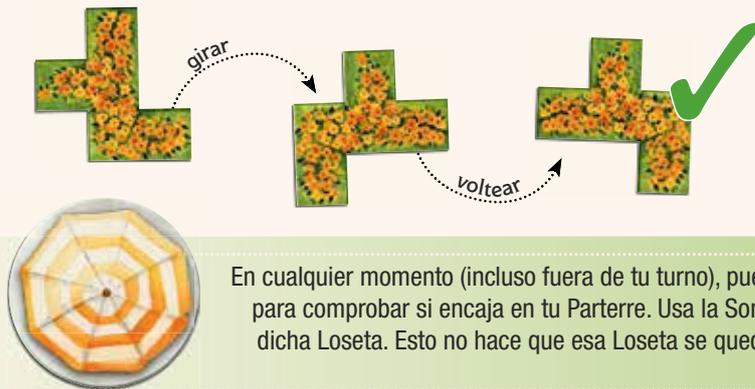
*En este ejemplo, puedes escoger entre las Losetas de Flores que ves destacadas; o en vez de eso, coger una Maceta de la Reserva General.*

## Normas de Plantación

En tus propios Parterres puedes:

- Colocar Losetas de Flores en casillas vacías.
- Colocar Losetas de Flores sobre una casilla con dibujos de Macetas o Mini Invernaderos.
- Voltrear y/o girar las Losetas de Flores del modo que quieras antes de colocarlas.
- **No** se puede colocar una Loseta de Flores tapando parcial o completamente otra Loseta de Flores.
- **No** se puede colocar una Loseta de Flores de modo que sobrepase por fuera el borde del Parterre.
- **No** puedes colocar una Loseta de Flores sobre un Gato o Maceta que hayas colocado.
- **No** se puede mover **nunca** una Loseta de Flores que hayas colocado en turnos anteriores.

Las mismas reglas se aplican para Gatos y Macetas.



En cualquier momento (incluso fuera de tu turno), puedes coger una Loseta de Flores del Vivero para comprobar si encaja en tu Parterre. Usa la Sombrilla para indicar la casilla donde estaba dicha Loseta. Esto no hace que esa Loseta se quede reservada para ti. Simplemente indica a qué casilla debes devolverla.

## 3. Fase de Puntuación

En el momento en que todas las casillas de un Parterre estén llenas, se considera que el Parterre está terminado y debe ser puntuado. Una casilla se considera llena si contiene una Loseta de Flores, una Maceta o una ficha de Gato, o si tiene un dibujo de Maceta o un Mini Invernadero.

Tu Mesa de Siembra tiene dos líneas de puntuación, una naranja para las Macetas (numeradas del 1 al 15), y una línea azul para los Mini Invernaderos (numerados del 2 al 14, - ascendiendo de dos en dos-).



Mueve sólo uno de tus **Cubitos Naranjas** en la línea de puntuación naranja tantas casillas como Macetas visibles en el Parterre que estás puntuando.



Mueve sólo uno de tus **Cubitos Azules** en la línea de puntuación azul tantas casillas como **Mini Invernaderos** visibles en el Parterre que estás puntuando.

Las Macetas y Mini Invernaderos que estén tapados, no visibles, no puntúan. Los Gatos tampoco.

**No** puedes repartir la puntuación obtenida por las Macetas o los Mini Invernaderos entre distintos cubitos de puntuación naranjas o azules. No obstante, eres **libre de elegir** qué cubito naranja o azul eliges mover.

Hay sólo **un paso** de las casillas 14 o 15 hasta la Casilla Final de 20 puntos. Si al contabilizar tu puntuación, mueves uno de tus cubitos a la Casilla Final del "20", cualquier cantidad de puntos que aún queden por contabilizar, se pierde.

Si usas un Gato para completar ambos Parterres en el mismo Turno, puedes elegir el orden en que se contabilizan tus Parterres.

*El Parterre de la izquierda te da 3 puntos por las Macetas (mueve 3 casillas uno de tus cubitos naranjas) y 6 puntos por los Mini Invernaderos (mueve 3 casillas uno de tus cubitos azules), en tus Líneas de Puntuación. Los Gatos no dan ningún punto.*

*El Parterre de la derecha añade 4 puntos por las Macetas (mueve 4 casillas uno de tus cubitos naranjas) y 4 puntos por los Mini Invernaderos, (mueve 2 casillas uno de tus cubitos azules).*





### Reglas especiales para la Mesa de Siembra

En cualquier momento en que...

- atraveses la línea roja (con un ratoncito) con uno de tus cubitos naranjas o azules de tu Mesa de Siembra, recibes un Gato de la Reserva General y lo colocas en tu propia reserva. Puedes usarlo inmediatamente si lo deseas.
- muevas el último de tus tres cubitos naranjas de la Casilla Inicial de Puntuación, recibes una ficha de Maceta de la Reserva General. Debes colocarla **inmediatamente** en uno de tus Parterres. Si esto completa tu segundo Parterre, puntúa tal y cómo se describe más arriba. La misma regla se aplica para el último de tus tres cubitos azules.
- tengas más de dos Gatos en tu reserva personal al final de tu turno, debes colocar tantos Gatos en casillas vacías de tus Parterres hasta que te queden un total de dos Gatos en tu reserva personal. Si al hacer esto se completa un Parterre, puntúa tal y cómo se describe más arriba.
- todos tus cubos de un color han llegado a la Casilla Final, no puntúas más ese color.

### Colmenas

El primer jugador en mover uno de sus cubitos a la Casilla Final recibe la ficha de Bonus con **dos Colmenas**. El segundo jugador, recibe la ficha con una **Colmena**. Un mismo jugador, no puede recibir ambas fichas. Coloca esta ficha al lado de tu Mesa de Siembra para puntuar al final de la partida. Cada dibujo de Colmena da un punto extra.



### Limpieza y reemplazo del Parterre

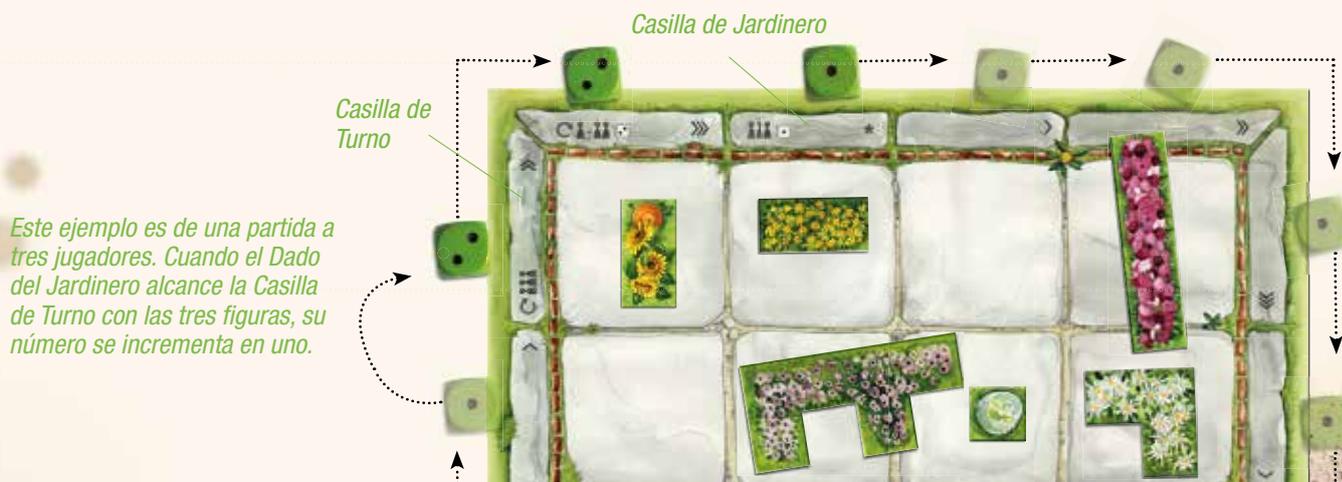
1. Tras puntuar, devuelve todas las Macetas y fichas de Gatos de tu Parterre puntuado a la Reserva General.
2. Coloca todas las Losetas de Flores de tu Parterre puntuado al final del Camino al Jardín, en cualquier orden. (Esto es, en el extremo donde no está la carretilla).
3. Voltea el Parterre vacío hacia su otro lado (del claro al oscuro, o del oscuro al claro) y ponlo en la Reserva General.
4. Coge el otro Parterre que había en la Reserva General y colócalo (tal y cómo lo has cogido, sin girarlo) al lado de tu otro Parterre.

## 4. Fase de Jardinero

Al final de tu turno, debes mover el Dado de Jardinero una casilla hacia adelante en el **borde del tablero**, (como indican las flechas – en sentido de las agujas del reloj -).

En una partida de 2 jugadores, o de 4, la **Casilla de Turno** es la misma que la **Casilla de Jardinero**. En una partida de 3 jugadores, la Casilla de Turno está dos casillas anteriores a la Casilla de Jardinero.

En el momento en que el dado llegue a la Casilla de Turno, se debe **incrementar en 1** el valor del dado inmediatamente. Cuando el Dado del Jardinero muestre el número 6, la Ronda Final comienza.



*Este ejemplo es de una partida a tres jugadores. Cuando el Dado del Jardinero alcance la Casilla de Turno con las tres figuras, su número se incrementa en uno.*



## Siguiente turno

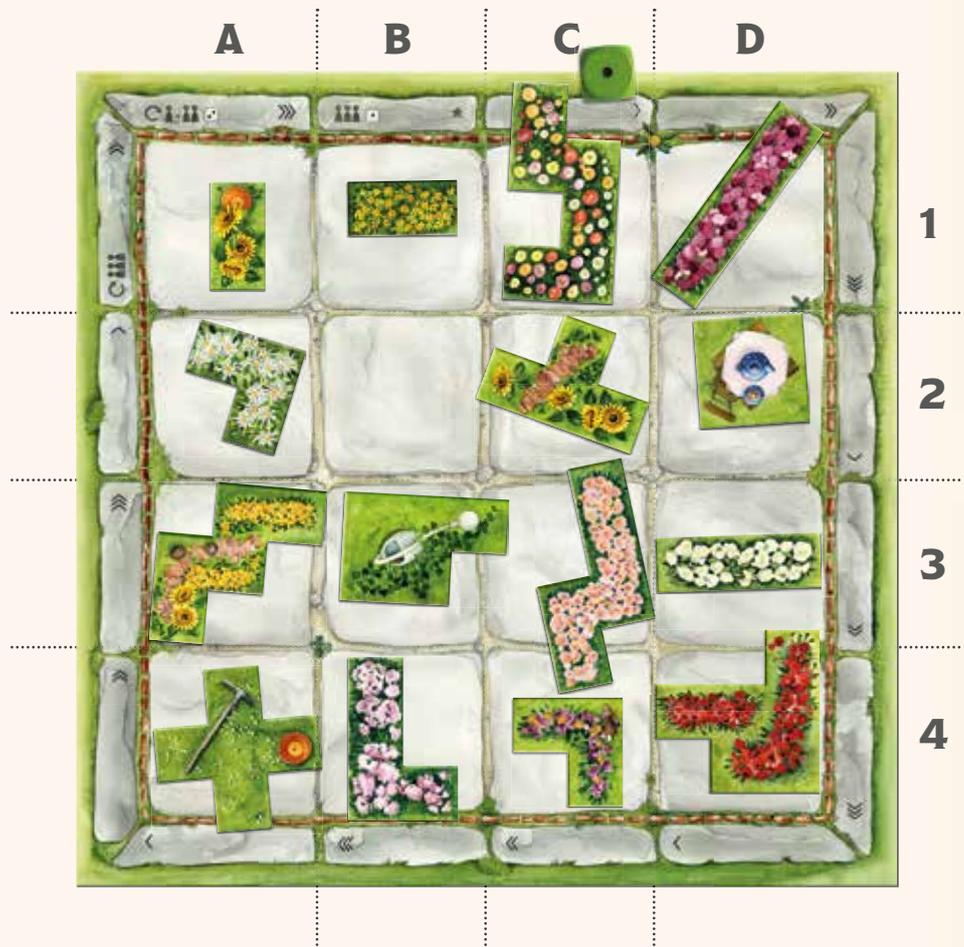
Usa los símbolos de flechas en las casillas de movimiento del borde del Vivero para determinar qué Línea de Jardinero estará disponible en tu siguiente turno.

- En una partida de **4 jugadores**, jugarás siempre con la misma flecha durante toda la partida. El Jugador Inicial siempre visitará líneas con la flecha ➤. El segundo jugador jugará con la flecha ➤➤, el tercero con la flecha ➤➤➤ y el cuarto con la flecha ➤➤➤➤. Además, la Línea de Jardinero no es sólo horizontal y vertical, también es diagonal (de una esquina a la esquina opuesta).
- En una partida de **3 jugadores**, a cada jugador se le adjudica una nueva flecha cuando el Jardinero alcance la Casilla de Jardinero. Hasta entonces, puedes planear tus turnos por adelantado usando los símbolos de flecha que se te asignan.
- En una partida de **2 jugadores**, la primera persona siempre visita líneas de 1 y 3 flechas, y el segundo jugador, las líneas de 2 y 4 de cada lado del tablero. En este caso no necesitáis fijaros en las flechas.

Las distintas situaciones mostradas aquí son las que dan a “Cottage Garden” su atractivo especial.

Las letras y números en el siguiente ejemplo sirven para posicionar las losetas.

Un ejemplo de una partida de 3 jugadores:



*C3 es particularmente atractivo es esta situación, ya que D2 estará disponible para el siguiente turno de este mismo jugador, siempre y cuando el próximo jugador no la escoja.*

*Si C2 es tentadora, el jugador puede ignorarla tranquilamente en su turno, ya que la loseta estará disponible con toda seguridad en su siguiente turno.*

*C4 no es interesante en este turno, ya que A2 tiene una Loseta de Flores idéntica y estará disponible en el siguiente turno del mismo jugador.*

Para nosotros, la calidad es lo primero. Si alguno de los componentes está dañado o falta, por favor, contacta con nosotros en [info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com), y te daremos una solución lo antes posible. Encontrarás una lista de todas las 36 Losetas de Flores al final de este reglamento.

## Reglas para jugar en solitario

Para jugar solo, usa las reglas de una partida de 2 jugadores con los siguientes cambios:

### Cambios en la preparación de la partida

Sitúa el Dado del Jardinero en el lado que muestra el 2 sobre la Casilla de Jardinero para 1-2 jugadores. Para toda la partida sólo usarás 3 Parterres: recibes 1 que muestra el lado claro y otro con el lado oscuro. Coloca el tercero en la Reserva General con el lado claro bocarriba. Puedes elegir con qué Parterres juegas, o puedes disponerlos al azar. No necesitas Colmenas.

### Cambios durante la partida

La partida consiste en 32 turnos más la Ronda Final: mueve el Jardinero alrededor del tablero cuatro veces, moviendo dos casillas de flechas cada turno. (Usando siempre solo la flecha de una y de tres de cada lado. Las flechas de dos y cuatro no se usan.)

### Objetivo de una partida en solitario

Tu objetivo es alcanzar la puntuación más alta posible. Más de 70 puntos es una buena puntuación. 80 puntos sería algo excepcional.

## Jugar Cottage Garden con niños pequeños

Incluso un niño de 5 años puede completar su propio Parterre, siempre que tenga suficientes Gatos para ayudarlo. Jugad con los siguientes cambios:

### Cambios en la preparación de la partida

Para partidas con niños de **5/6/7** años, coloca un gato en **3/2/1** esquinas del Vivero. Los niños pueden elegir las esquinas.

En una partida de **2 jugadores**, coloca un gato adicional.

### Cambios durante la partida

Cuando el Jardinero pase por una esquina con un gato, el niño recibe un Gato de la Reserva General.

### Además...

- Los niños pueden tener más de **dos Gatos** en su reserva personal.
- Todos los jugadores deciden juntos qué **Reglas Especiales para la Mesa de Siembra** se aplican durante la partida.
- Tanto niños como adultos no pueden usar la **Acción Adicional "Intercambiar"**.

## Agradecimientos

Como primer proyecto de Edition Spielwise, Cottage Garden no podría haberse realizado sin la ayuda de mucha gente. Cada una de las siguientes personas juegan un papel importante en el proyecto, ya sea probándolo, con asuntos técnicos o simplemente, apoyándonos. El orden de la lista está puesto al azar y seguramente no está completa:

El Grupo de Diseñadores de los Lunes de Spielwise, el Grupo Internacional de los Lunes, Sebastian Runge y Sebastian Rieneckert de Altenburger, Holger Zimmermann, Walter Phippeny, Mario Coopmann, Michael Menzel, Matthias Nagy, Kolja Kosim, Karin Janner, Andrea Boekhoff, Martin Kleinke y Greta, Julian Steindorfer, Frank Heeren, Klemens Franz, Jeffrey Allers, Peter Dringautzki, Fabian Louton, Inike, Kyra y Matilda Rosenbach, Heike Plummer, Timmo Niesner, Jan y Johannes de Hunter&Cron, Sophia Wagner y Jan Saynisch.



© Ed. en Español SD Games by  
Genx Studio  
c/Montsià 9-11 P.I.  
Can Bernades 08130 Sta. Perpètua  
de Mogoda  
Barcelona - España  
info@playsdgames.com  
www.playsdgames.com

### Edición

Autor: Uwe Rosenberg  
Edición: Rolf Raupach, Michael Schmitt, Julian Steindorfer  
Traducción: Raquel Puerto  
Ilustraciones: Andrea Boekhoff\_ REDLINE, Emden  
Diseño gráfico: Martin Kleinke



© 2016  
Edition Spielwise  
Kopernikusstr. 24  
D-10245 Berlin

## Lista de las 36 Losetas de Flores



11 Losetas de Flores de 1 a 3 casillas



*Rasgos especiales:*

*Las Losetas de Flores que son sólo de una casilla de tamaño muestran un Mini Invernadero. (1A)*

*Dos de las Losetas de Flores de dos casillas de tamaño muestran una Maceta. (2A y 2B)*

*Estas losetas dan una recompensa adicional.*

8 Losetas de Flores de seis casillas



9 Losetas de Flores de cinco casillas

*Rasgos especiales:*

*Hay sólo una Loseta de Flores que tiene 5 casillas y muestra una Maceta. (5F)*

*Esta loseta tiene una recompensa adicional.*



8 Losetas de Flores de seis casillas





Si algún componente está dañado o falta, por favor, contacte con nosotros en [info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com)

1A Número de loseta

