

STRATEGY GAME

# GROW UP!



EN. RULES / FR. RÈGLES  
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS  
IT. REGOLE / CAT. REGLES

<b>EN. Rules</b>	03
<b>FR. Règles</b>	09
<b>DE. Spielregeln</b>	15
<b>ES. Reglas</b>	21
<b>IT. Regole</b>	27
<b>CAT. Regles</b>	33
Setup example	
Exemple d'assemblage	
Beispiel zum Zusammenbau	
Ejemplo de montaje	
Esempio di montaggio	
Exemple de muntatge	39



**Instruction video / Vidéo d'instruction**  
**Anleitungsvideo / Vídeo de instrucciones**  
**Video con le istruzioni / Vídeo d'instruccions**

## ENGLISH

## GROW UP

[See image on page 39]

## GAME OF STRATEGY AND COLLABORATION

Game of strategy: players develop individual strategies and work together to achieve an objective.

## ONCE UPON A TIME...

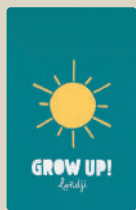
...there was a kitchen garden where vegetables flourished in the good weather. Look after your garden and take decisions at the right moment to harvest as many ripe vegetables as possible.

**Number of players:** 2 to 5

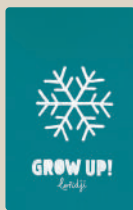
**Player age:** from 8 years

**Duration of each game:** 50 minutes

x28



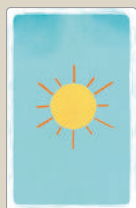
17 summer



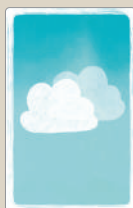
11 winter



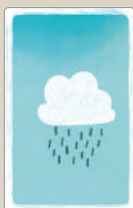
3 frost



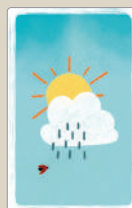
4 sun



4 cloud



4 rain



5 sun and rain  
(the joker)



2 burning sun



2 hailstorm



2 storm



2 wind

x53



21 vegetable



12 pest



8 pest elimination



12 improvement

## PIECES INCLUDED

- 1 **x5** garden boards, 1 for each player
- 2 **x1** turn indicator counter
- 3 **x225** vegetable counters: 75 seeds (barren soil on the back), 75 leaves and 75 vegetables (coin 1 on the back)
- 4 **x81** cards
  - 28 weather cards: 17 summer, sun symbol on the back; and 11 winter, snow symbol on the back
  - 53 game cards:
    - 21 vegetable cards (brown)
    - 12 pest cards (yellow)
    - 8 pest elimination cards (green)
    - 12 improvement cards (green)
- 5 **x5** expert hat cards: expert in root vegetables / expert in leaves / expert in vegetables / expert in herbs / expert in polyculture
- 6 **x6** coins with 5 on one side and 10 on the other

## AIM OF THE GAME

Work in your kitchen garden: plant seeds, grow and ripen your vegetables to harvest as many as you can and win the game.

You'll need to change the weather to match the meteorological conditions shown on the vegetable cards and deal with the different pests threatening your crops.

## BEFORE YOU START

### 1: THE GARDEN

Give each player 1 garden board, where they will play their vegetable cards.

### 2: THE WEATHER

Give each player 1 sun and rain card (joker). They should keep it in their hand.

**NOTE:** the joker with the winter symbol on the back is only used when there are 5 players.



### THE WEATHER FORECAST

- 7 Make a **pile of weather cards**: shuffle the winter cards and place them face down on one side of the table; shuffle the summer cards and place them on top of the winter ones.

Next to the pile, turn over 6 cards, place them one next to the other, forming a line.

All the players should be able to see the cards from the same perspective, from left to right.

- 8 Save some space on the far right-hand side for later: this will be **the discarded weather cards pile**.

### 3: THE GAME CARDS

Deal out 3 vegetable cards at random to each player: they should choose 2 which they will play on 2 of the **3 spaces on the garden board** and then leave the one they don't want in the middle of the table. The middle of the table is the farm shop.

- 10 Prepare **the game cards pile**: shuffle the other vegetable cards together with the action and pest cards and place them in the middle of the table in one pile.
- 11 Next to the game cards pile save some space for **the discarded game cards pile**.

### 4: THE COUNTER STORE

- 3 Make a pile of the seed, leaf and vegetable counters: this is the **counter store**.

Give each player 3 coins marked with a 1.



Place the coins of 5 and 10 in a separate pile. They can be used to make change.



## THE GAME



Players take turns. The player who has germinated a seed most recently takes the turn indicator counter with 1/2/3 on the top and starts the game.

During their turn, the player takes **5 steps** in this order:

**STEP 1:** Move the weather forecast and change the weather.

**STEP 2:** Work in the garden: planting, growing and ripening.

**STEP 3:** Harvest the plants.

**STEP 4:** In the farm shop: refill cards, buy cards and discard 1 green card.

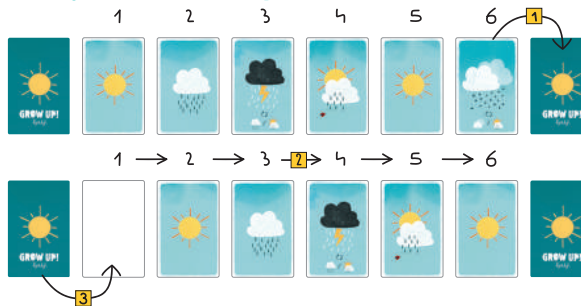
**STEP 5:** Deal with active pests.

### STEP 1: Move the weather forecast and change the weather

#### MOVE THE WEATHER FORECAST:

At the start of your turn, the 6 cards in the weather forecast move from left to right. For every card taken out of the forecast, a new one replaces it.

This way we can simulate changes in the weather.



1: The player whose turn it is takes the card on the far-right end of the weather forecast. **If it is a good weather card, they keep it in their hand; if not, it can be discarded.**

2: Move the other 5 cards to the right, keeping them in the same order.

3: Fill the empty space on the left with 1 card from the pile.

Once the space has been filled, if there are three jokers one after the other in the weather forecast, the player should discard the card they have turned over and turn over a new one.

#### CHANGE THE WEATHER:

Once the weather forecast has been moved, the player can do **an action** to change the current weather. The idea is to modify the weather forecast to match the meteorological conditions of the vegetable cards you have.

To change the weather, the player swaps 1 card in the forecast with 1 of those in their hand. If the player has no cards in their hand, they cannot take any action. The swapped-out card is discarded.

**Example:** a player can swap 1 rain card in the forecast for 1 sun card from their hand.

**RESTRICTION:** there can never be **3 consecutive jokers** in the weather forecast.

RULES FOR SWAPPING CARDS:

**The good weather cards:**

- **Sun / cloud / rain / joker:** can be swapped with any weather card.

**The bad weather cards:**

- **Storm:** can only be swapped with 1 rain card or the joker.
- **Burning sun:** can only be swapped with 1 sun card or the joker.
- **Hailstorm:** can only be swapped with 1 cloud card or the joker.



**The wind card:**

This is a special card that allows the player to change the order of the cards in the weather forecast.

To play the wind, the player:

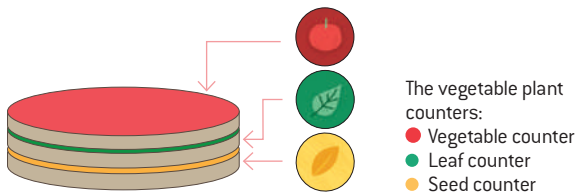
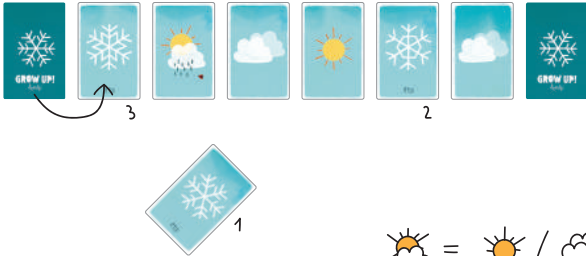
- swaps the wind card with 1 card from their hand and then discards it.
- rearranges the 6 cards in the weather forecast in the order that best suits them.

**The frost card:**

This is a special card and there are only 3 of them.

It can be swapped for any card in the player's hand but, instead of discarding it, it is placed in the middle of the table.

When the third frost card appears in the weather forecast, the final turn begins and the game ends.



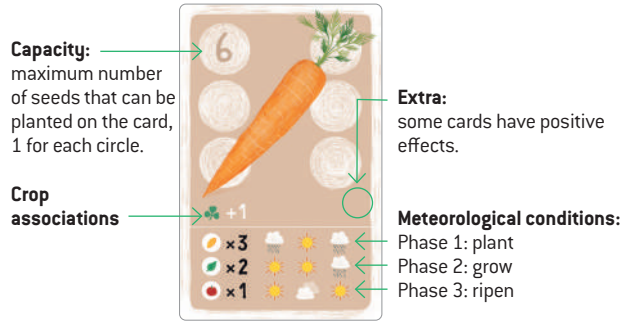
- The vegetable plant counters:
- Vegetable counter
  - Leaf counter
  - Seed counter

**STEP 2:**

**Work in the garden: planting, growing and ripening**

After the weather has been changed, **all the players** start working in their gardens.

**THE VEGETABLE CARD:** The vegetable cards contain the following information:



**Meteorological conditions:**

In order to plant, grow and ripen our vegetables **the meteorological conditions** needed in each phase must be present: the three weather symbols for the action we want to take must be the same (consecutive and in the same order) on the card and in the weather forecast.

So, to be able to take the action of growing on the carrot card, we need there to be 1 sun, 1 sun and 1 rain in the weather forecast:



However, we can also take actions using the jokers:



The **joker** symbol in the weather forecast and on the vegetable cards can be interpreted as **sun**, as **cloud** or as **rain**.

The number after the symbol [🌱 × 2] tells us how many seed, leaf and vegetable counters we can play on the card.

**IMPORTANT!** During one turn players can take a maximum of 1 action for each vegetable card they have in their gardens. So, if the weather conditions are correct, a player can take a maximum of 3 actions if they have 3 cards in their garden. The green improvement cards allow players to take additional actions.

**GROWING RULES:** The following actions must be taken in order:

Phase 1: place seed counters on the right spaces on the card.

Phase 2: place 1 leaf counter on top of the seed counter.

Phase 3: place 1 vegetable counter on top of the leaf counter.





### PHASE 1: Plant the seeds

The player takes the maximum number of seed counters from the counter store as shown in phase 1 (🌱 x3 on the carrot) and places them on the circles reserved for planting. The circles on the card indicate the maximum number of seeds that you can plant on that card (6 for the carrot). You can repeat the action of planting in each turn, but never exceeding the maximum shown on the card.



### PHASE 2: Grow

The player takes the maximum number of leaf counters from the counter store as shown in phase 2 (🌿 x2 on the carrot) and places them one by one on top of 1 seed counter on the card they are playing.



### PHASE 3: Ripen

The player takes the maximum number of vegetable counters as shown in phase 3 (🍅 x1 on the carrot) and places them one by one on top of 1 leaf counter on the card they are playing.

**IMPORTANT!** You can move to the next phase whenever you like, you don't have to fill your card with seed counters to start placing leaf counters. But, if there are counters from a later phase, you cannot place one from an earlier phase on that card (i.e. you cannot place leaf or seed counters on the card if there are already vegetable counters on it).

It's quite normal, there are always some seeds that never grow.

### Crop associations:

There are plants that grow better when we put them together.

If on the garden board there are at least two vegetable cards with the same symbol (★ tomato / onion / lettuce / mint ☾ pepper / spinach / radish / rosemary 🌿 leek / strawberry / carrot / parsley), on those cards, when the player takes the action of planting, growing or ripening, they can use 1 extra counter.

**Example:** the player who has carrot cards can plant x3+1; so, 4 seeds in total, if on the same board there are leeks, for example.

### STEP 3:

#### Harvest plants

After working in their gardens **all the players** can harvest.

You can only harvest **1 time per card**.

There do not need to be vegetable counters on top of all the leaf counters.

In order to harvest, the player must:

- Take all the vegetable counters from 1 or more of their vegetable cards.
- Return all the seed and leaf counters to the counter store.
- Remove the vegetable card from the board and place it face down on the space on the board marked with a **basket**.
- The harvested vegetable counters are placed face down and now become coins.

### EXTRAS:

- 1 - **Maximum yield:** win 1 extra coin if you have harvested as many vegetables as you were permitted on the card.
- 1 - **Extra coin:** there are vegetables which, due to their size, are worth 1 or 2 additional coin counters after harvesting.
- 🚫 - **Anti-pest effect:** there are vegetables that protect against some pests. The pest cannot eat this card.

### STEP 4:

#### The farm shop: refill cards, buy cards and discard 1 green card



The player whose turn it is flips the turn indicator counter to the 4/5 side and announces that the farm shop is open.

#### 1. Refill cards:

The player whose turn it is starts turning over cards in the game pile and placing them in the middle of the table. The player keeps turning over cards until there are 3 green cards face-up on the table. It is possible that one or more pest might be activated or that many vegetable cards appear, but that's OK.

#### 2. Buy cards:

Now the players can buy **1 card only** from the middle of the table. The player whose turn it is goes first, and then the other players go in order.

##### 1 All the cards are worth 1 coin.

The player can buy:

- 9 - VEGETABLE CARDS (brown): as long as they have **space in their garden**.
- 13 - ACTION CARDS (green): as long as they have **space in their store**.

When there are no cards left in the pile, you will need to shuffle **the discarded game cards pile** and make a new pile.

#### 3. Discard 1 green card:

Once the buying round has finished, if no player has bought 1 green card, the player whose turn it is must discard 1 of their choice from the middle of the table.

### HOW TO PLAY THE GREEN CARDS

There are two types of green cards and they are played at different moments of the game.

#### A) IMPROVEMENT CARD:

**Improvement cards can be played when working in your garden.**

It doesn't matter in which order: you can apply the effect of a green card before or after the action of planting, growing or ripening.

All the green improvement cards have the same function:

- Take as many counters from the store as shown on the card.
- Play the counters on the cards following the growing rules.
- Return the unused counters and discard the green card.



#### Example:

**The mulching card:** in this case, the player swaps the card for 2 seed counters and 2 leaf counters. The counters are then played on their vegetable cards following the rules.

If there are counters that cannot be played, they are returned to the store and the green mulching card is discarded.

Other examples:

**Plough:** is swapped for seed counters.

**Hose:** is swapped for leaf counters.

**Manure:** is swapped for vegetable counters.

**Greenhouse:** is swapped for vegetable counters of your choice.

## B) PEST ELIMINATION CARD:

This card is played just before dealing with pests.

### 1 pest elimination card gets rid of only 1 pest.

Each elimination card gets rid of the corresponding pest:

- **Ladybird:** aphids.
- **Scarecrow:** birds.
- **Organic insecticide:** caterpillars and snails.
- **Insecticide:** caterpillars, snails and aphids, but it also discards the ladybird cards that all the players have in their stores, even if it isn't their turn.



- 1 **REWARD!** When a player eliminates a pest, they receive 1 coin as thanks from all the players and 1 from the store. If a player has no coins, they don't have to pay.

Once the green card has been played, it is left on the discarded actions pile. The 2 or 3 cards with the eliminated pest on them are also discarded.

**Example:** this snail pest eats 2 plants in leaf phase and 2 plants in vegetable phase. When this pest is eliminated, the 3 pest cards are placed on the discarded pile.



## STEP 5: Deal with active pests

- 14 ACTIVE PESTS: when there are at least 2 pest cards of the same type in the middle of the table, it means that there is **an active pest**.

There are 4 types of pests:

- **Caterpillars:** which eat leaves.
- **Aphids:** which eat leaves.
- **Snails:** which eat leaves and vegetables.
- **Birds:** which eat seeds and vegetables. Some birds can also eliminate a caterpillar infestation if it is active or discard the bee card of the player whose turn it is.



The pest affects the player whose turn it is and will also have an effect on the next turns taken by all players until...

- one of the players eliminates it using 1 green card, or
- the pest has nothing to eat.

If, after dealing with the pest, no player has visible counters (not covered by other counters) of the type that the pest eats, the pest is immediately eliminated.

When a pest is eliminated, take all the cards with that pest on them and place them on the **the discarded game cards pile**.

To know how many plants are affected, add up the numbers on the active pest cards.

**Example pg. 39:** if there are 2 bird cards, these affect 2 seed counters and 2 vegetable counters (1+1) belonging to the player whose turn it is. But the bird card also eliminates the caterpillar pest, if this pest is pest active. When the pest is eliminated, the 2 pest cards are placed on the discarded pile.

### THE AFFECTED PLANTS:

The player chooses which plants they will lose. The whole affected plant is taken off the card.

- The leaf and vegetable counters are returned to the counter store.
- The seed counters **are turned over to show that no more seeds can be planted in that space on the card.**

If the vegetable card has no further possibility of growing or being harvested, it is removed from the garden and placed on the discarded game cards pile.



At the end of their turn, the player passes the turn indicator counter to the next player, who places it in front of them showing the 1/2/3 side.

## RULES

- If a player has no more vegetable cards and there are none in the middle of the table, they can play again with one they have already completed by paying 1 coin.
- If a player has no coins or vegetable cards, they can get a loan of 3 coins from the store. At the end of the game, these 3 points are subtracted from their total.

## END OF THE GAME

When the third frost card appears on the weather forecast, the final turn begins. **Winter has arrived and the game is about to end.**

The player with the most points is the best gardener of the game.

### Scoring

Players add up:

- All the coins they have obtained: **1** x **1 point**.
- **1 point** for each completed vegetable card. The cards still in the garden that haven't been harvested are not included.
- Points for crop associations:
  - 2 cards with the same symbol: **1 point**.
  - 3 cards with the same symbol: **2 points**.
  - 4 cards with the same symbol: **3 points**.
- Points for each expert hat counter obtained: the first player to harvest all vegetable cards of the same type wins the corresponding expert hat.
  - EXPERT IN ROOT VEGETABLES: the first to harvest 3: **2 points**  
onion / beetroot / carrot /  
potato / leek / radish / garlic
  - EXPERT IN VEGETABLES: the first to harvest 3: **2 points**  
pumpkin / artichoke / watermelon / courgette /  
strawberry / pepper / broccoli / tomato
  - EXPERT IN LEAVES: harvest all 3: **4 points**  
spinach / lettuce / cabbage
  - EXPERT IN HERBS: harvest all 3: **4 points**  
mint / rosemary / parsley
  - EXPERT IN POLY CULTURE: harvest 4, 1 from each group: **2 points**  
1 root vegetable / 1 vegetable / 1 leaf / 1 herb

## BEYOND THE GAME

Here you have a game which...

- encourages players to create strategies,
- fosters decision-making skills,
- requires them to plan and anticipate their moves, and
- provides horticultural knowledge.

## ENGLISH

# GROW UP BEGINNERS' VARIATION

Players can start with a beginners' game using just the 28 weather cards and the 21 vegetable cards (brown).

This is also a good alternative for younger children.

In this case, the player takes 4 steps:

**A:** Move the weather forecast.

**B:** Work in the garden: plant, grow and ripen.

**C:** Harvest.

**D:** Refill the cards in the middle of the table and buy cards.

Steps A, B and C are the same as in the full game. The final step is different: there must always be 3 vegetable cards visible in the middle of the table, instead of 3 green action cards. During their turn, the player can buy 1 card maximum and play it in their garden.



FRANÇAIS

# GROW UP

(Voir tableau page 39)

## JEU DE STRATÉGIE ET DE COLLABORATION

Jeu de stratégie : les joueurs définissent des stratégies individuelles et s'efforcent ensemble d'atteindre l'objectif.

### IL ÉTAIT UNE FOIS...

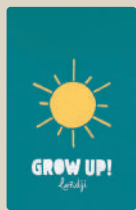
... un jardin potager où les légumes poussaient fièrement au rythme des beaux jours. Prenez soin de votre jardin potager et adoptez les bonnes décisions au bon moment pour récolter le maximum de fruits.

**Nombre de joueurs :** 2 à 5

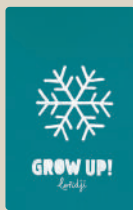
**Âge des joueurs :** à partir de 8 ans

**Durée de chaque partie :** 50 minutes

x28



17 d'été



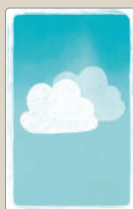
11 d'hiver



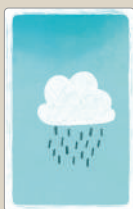
3 de gelée



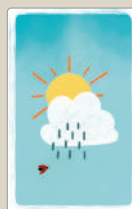
4 de soleil



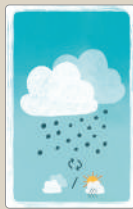
4 de nuage



4 de pluie

5 de soleil et de pluie  
(joker)

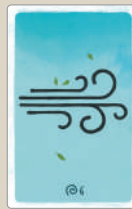
2 de soleil brûlant



2 de grêle



2 de tempête



2 de vent

x53



21 de légumes



12 de parasites



8 de déparasitage



12 d'amélioration

## ÉLÉMENTS

- x5** planches de potager, 1 par joueur
- x1** fiche indicatrice de tour
- x225** jetons de légumes : 75 de graines (sol stérile au verso), 75 de feuilles et 75 de fruits (pièce de monnaie de 1 au verso)
- x81** cartes
  - 28 cartes du temps : 17 été, symbole de soleil au verso ; et 11 hiver, symbole de neige au verso
  - 53 cartes de jeu :
    - 21 cartes de légumes (marron)
    - 12 cartes de parasites (jaunes)
    - 8 cartes de déparasitage (vertes)
    - 12 cartes d'amélioration (vertes)
- x5** cartes de chapeau d'expert : expert en tubercules / expert en feuilles / expert en fruits / expert en plantes aromatiques / expert en polyculture
- x6** pièces de monnaie de 5 sur une face et de 10 sur l'autre

## OBJECTIF

Travailler un potager : semer, faire pousser et laisser mûrir les légumes afin de pouvoir en récolter le plus possible et de gagner la partie.

Le temps doit être modifié pour répondre aux conditions météorologiques indiquées par la carte de légumes et combattre les parasites qui menacent la récolte.

## PRÉPARATION

### 1 : LE JARDIN POTAGER

On distribue 1 planche de potager à chaque joueur : il y jouera les cartes de légumes.

### 2 : LA MÉTÉOROLOGIE

On donne 1 carte de soleil et de pluie (joker) à chaque joueur. Il la garde en main.

**REMARQUE :** le joker à verso d'hiver n'est distribué que lorsqu'on joue à 5.



### LA LIGNE DU TEMPS

- 7 On met **en tas les cartes du temps** : on mélange les cartes d'hiver et on les place face contre la table dans un coin ; on mélange les cartes d'été et on les place sur celles d'hiver.

À côté du tas, on retourne 6 cartes, l'une à côté de l'autre. Tous les joueurs doivent les voir de gauche à droite.

- 8 L'espace le plus à droite est réservé à la défausse : ce sera **le tas de défausse des cartes du temps**.

### 3 : LES CARTES DE JEU

On distribue 3 cartes de légumes au hasard à chaque joueur : il en choisit 2, les joue dans 2 des **3 cases de la planche** de potager et dépose celle qu'il ne veut pas au centre de la table.


Le centre de la table représente l'agroboutique.

- 10 On prépare **le tas de cartes de jeu** : on mélange les autres cartes de légumes avec les cartes d'action et les cartes de parasites, puis on les met en tas au centre de la table.

- 11 À côté du tas de cartes à jouer, on réserve un espace pour **le tas de défausse des cartes de jeu**.

### 4 : LA RÉSERVE DE JETONS

On fait une pile avec les jetons de graines, de feuilles et de fruits : c'est la **réserve de jetons**.

On distribue 3 pièces de monnaie de 1 à chaque joueur. 

On empile les pièces de 5 et 10 à part. On pourra s'en servir pour rendre la monnaie.



## LE JEU



On joue à tour de rôle. Le joueur qui a fait germer une graine le plus récemment prend la fiche indicatrice de tour sur la face 1/2/3 et commence la partie.

À son tour, le joueur effectue **5 étapes** dans cet ordre :

**ÉTAPE 1 :** Faire courir le temps et modifier le temps.

**ÉTAPE 2 :** Jardiner : semer, faire pousser et laisser mûrir.

**ÉTAPE 3 :** Cueillir les plantes.

**ÉTAPE 4 :** L'agroboutique : remplir à nouveau les cartes, acheter des cartes et se défausser d'1 carte verte.

**ÉTAPE 5 :** Combattre les parasites actifs.

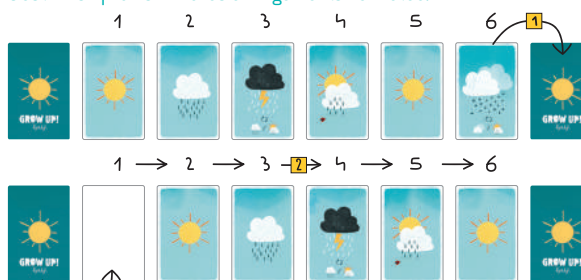
### ÉTAPE 1 :

#### Faire courir le temps et modifier le temps

##### FAIRE COURIR LE TEMPS :

Au début du tour, les 6 cartes de la ligne du temps se déplacent de gauche à droite. Pour chaque carte qui sort, il en rentre 1 nouvelle.

C'est ainsi qu'on simule les changements de météo.



1 : Le joueur dont c'est le tour prend la carte à l'extrémité droite de la ligne du temps. **S'il s'agit d'une carte de beau temps, il la garde en main et, sinon, il s'en défausse.**

2 : Il déplace les 5 autres vers la droite tout en maintenant l'ordre.

3 : Il remplit l'espace de gauche avec 1 carte tirée du tas.

Une fois l'espace rempli, s'il y a 3 jokers consécutifs dans la ligne du temps, il faut se défausser de la carte qui a été retournée et en retourner 1 nouvelle.

##### MODIFIER LE TEMPS :

Après avoir changé la météo, le joueur peut faire **une action** pour modifier cette ligne. Il a intérêt à modifier la ligne du temps pour respecter les conditions météorologiques des cartes de légumes qu'il a en main.

Pour modifier la ligne du temps, le joueur remplace 1 carte de la ligne du temps par 1 de celle qu'il a en main. S'il n'a pas de cartes en main, il ne peut rien faire. La carte remplacée est écartée.

**Exemple :** un joueur peut remplacer 1 carte de pluie par 1 carte de soleil de sa main.

**RESTRICTION :** il ne doit jamais y avoir **3 jokers de suite** sur la ligne du temps.

RÈGLES POUR REMPLACER LES CARTES :

**Cartes de beau temps :**

- **Soleil / nuage / pluie / joker :** elles peuvent être remplacées par n'importe quelle carte météo.

**Cartes de mauvais temps :**

- **Tempête :** elle ne peut être remplacée que par 1 carte de pluie ou un joker.
- **Soleil brûlant :** elle ne peut être remplacée que par 1 carte de soleil ou un joker.
- **Grêle :** elle ne peut être remplacée que par 1 carte de nuage ou un joker.



**La carte de vent :**

Il s'agit d'une carte spéciale qui permet de modifier l'ordre des cartes de la ligne du temps.

Pour utiliser la carte de vent, le joueur :

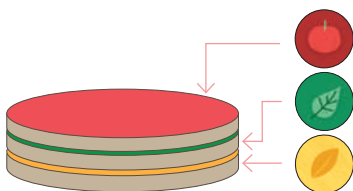
- remplace la carte de vent par 1 de celles qu'il a en la main et s'en défasse, puis il
- réorganise les 6 cartes de la ligne du temps dans l'ordre qui lui convient le mieux.

**La carte de gelée :**

C'est une carte spéciale : il y en a 3 dans le jeu.

Elle peut être remplacée par n'importe quelle carte de la main, mais au lieu de s'en défasser, on la laisse au centre de la table.

Lorsque la troisième carte de gelée apparaît sur la ligne du temps, on joue le dernier tour et la partie prend fin.



Les jetons de plantes potagères :

- Jeton de fruits
- Jeton de feuilles
- Jeton de graines

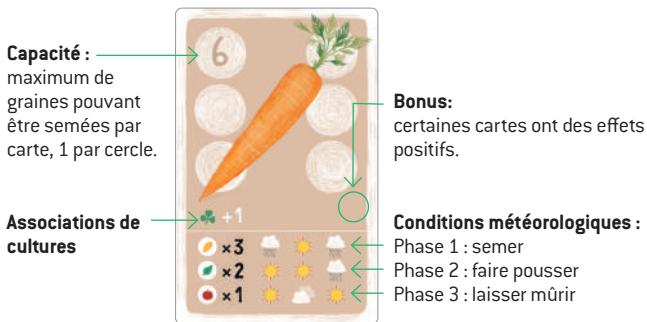
## ÉTAPE 2 :

### Jardiner : semer, faire pousser et laisser mûrir

Une fois que la météo a changé, **tous les joueurs** travaillent dans le jardin potager.


**LA CARTE DE LÉGUMES :**

Les cartes de légumes contiennent les informations suivantes :



**Conditions météorologiques :**

Pour pouvoir semer, faire pousser ou laisser mûrir, il faut que **les conditions météorologiques** de la phase en question soient réunies : que les trois symboles de temps de l'action que l'on veut faire soient identiques (consécutifs et dans le même ordre) sur la carte et sur la ligne du temps.


Ainsi, pour pouvoir réaliser l'action « faire pousser »  sur la carte de la carotte, il faut qu'il y ait sur la ligne du temps 1 soleil, 1 soleil et 1 pluie :



Mais l'action peut aussi être exécutée avec des jokers :



Le symbole du **Joker**, sur la ligne du temps comme sur la carte de légume peut être interprété comme un **soleil**, un **nuage** ou une **pluie**.

La valeur après l'icône ( x2) indique combien de jetons de graines, de feuilles ou de fruits on peut jouer sur la carte.

**IMPORTANT !** À tour de rôle, les joueurs peuvent effectuer au maximum 1 action pour chaque carte de légumes qu'ils ont dans le jardin potager. Ainsi, si un joueur remplit les conditions, il effectue au maximum 3 actions s'il a 3 cartes dans le jardin potager. Les cartes vertes d'amélioration permettent des actions supplémentaires.

**RÈGLES DE CROISSANCE :** Les actions doivent être effectuées dans l'ordre :

Phase 1 : placer les jetons de graines dans les cases de la carte.

Phase 2 : placer 1 jeton de feuilles sur chaque jeton de graines.

Phase 3 : placer 1 jeton de fruits sur chaque jeton de feuilles.



### PHASE 1 : Semer

Dans la réserve, le joueur prend au maximum autant de jetons de graines que l'indique la valeur de la phase 1 (🌱 x3 pour la carotte) et les place dans les cercles réservés aux semis. Les cercles de la carte indiquent le nombre maximum de graines que l'on peut planter avec cette carte (6 pour la carotte). L'action de semer peut être répétée aux tours suivants, mais sans jamais dépasser le maximum de la carte.



### PHASE 2 : Faire pousser

Le joueur prend au maximum autant de jetons de feuilles que l'indique la valeur de la phase 2 (🍃 x2 pour la carotte) et les place un à un sur 1 jeton de graines de la carte qu'il joue.



### PHASE 3 : Laisser mûrir

Le joueur prend au maximum autant de jetons de fruits que l'indique la valeur de la phase 3 (🍎 x1 pour la carotte) et les place un à un sur 1 jeton de feuilles de la carte qu'il joue.

**IMPORTANT !** Vous pouvez passer à l'étape suivante quand vous le souhaitez : pas besoin que la carte soit pleine de jetons de graines pour commencer à placer des jetons de feuilles ; cependant, s'il y a des jetons de la phase supérieure, vous ne pouvez pas en mettre un de la phase inférieure sur cette carte (impossible de mettre des jetons de feuilles ou de graines s'il y a déjà des jetons de fruits).  
C'est normal, il y a toujours des graines qui ne poussent jamais.

### Associations de cultures :

Certaines plantes poussent mieux si on les associe.

S'il y a au moins deux cartes de légumes avec le même symbole (★ tomate / oignon / laitue / menthe/ 🌙 poivron / épinard / radis / romarin / 🍄 poireau / fraise / carotte / persil) sur une planche de potager, lorsque le joueur réalise l'action de semer, de faire pousser ou de laisser mûrir, il a un jeton supplémentaire.

**Exemple :** le joueur qui a les carottes peut semer x3 + 1 ; soit 4 au total, s'il y a par exemple des poireaux sur la même planche.

## ÉTAPE 3 : Cueillir les plantes

Après avoir travaillé dans le jardin potager, **tous les joueurs** peuvent récolter. On ne peut récolter **qu'une seule fois par carte**.

Il n'est pas nécessaire qu'il y ait des jetons de fruits sur tous les jetons de feuilles.

Pour récolter, le joueur :

- Récupère tous les jetons de fruits d'une ou plusieurs cartes de légumes.
- Remet tous les jetons de graines et de feuilles dans la réserve.
- Retire la carte de légumes de la planche et la dépose, face cachée, dans l'espace de la planche où figure un panier.
- Range les jetons de fruits récoltés, qui, retournés, sont maintenant devenus des pièces de monnaie.

12

### BONUS:

- 1 - **Rendement maximum** : vous gagnez 1 pièce de monnaie supplémentaire si vous avez récolté autant de fruits que possible sur la carte.
- 1 - **Monnaie supplémentaire** : il y a des légumes qui, en raison de leur taille, valent 1 ou 2 pièces de monnaies supplémentaires après avoir été récoltés.
- 🚫 - **Effet antiparasitaire** : certains légumes sont protégés contre les parasites. Ceux-ci ne peuvent pas s'attaquer à leur carte.

## ÉTAPE 4 :

### L'agroboutique : remplir à nouveau les cartes, acheter des cartes et se défusser d'1 carte verte



Le joueur dont c'est le tour retourne la fiche indicatrice de tour sur la face 4/5 et annonce que l'agroboutique est ouverte.

#### 1. Remplir des cartes :

Le joueur dont c'est le tour commence à retourner les cartes du tas et les laisse au centre de la table. Tant qu'il n'y a pas 3 cartes vertes retournées au centre de la table, le joueur continue de les retourner. Plusieurs parasites peuvent ainsi être activés, de nombreuses cartes de légumes peuvent apparaître, ce n'est pas grave.

#### 2. Acheter des cartes :

Les joueurs peuvent maintenant acheter **1 seule carte** du centre de la table. Celui dont c'est le tour commence, puis les autres joueurs suivent, dans l'ordre.

##### 1 Toutes les cartes valent 1 pièce de monnaie.

Le joueur peut acheter :

- 9 - DES CARTES DE LÉGUMES (marron) : à condition d'avoir de la **place dans le jardin potager**.
- 13 - DES CARTES D'ACTION (vertes) : à condition d'avoir de la **place dans l'entrepôt**.

- 11 - Lorsqu'il ne reste plus de cartes dans le tas, il faut mélanger **le tas de cartes de défusse** et créer un nouveau tas.

#### 3. Se défusser d'1 carte verte :

À la fin du tour d'achat, si aucun joueur n'a acheté de carte verte, le joueur dont c'est le tour doit se défusser d'1 carte du centre, de son choix.

### COMMENT JOUE-T-ON LES CARTES VERTES ?

Il y a deux types de cartes vertes et on les joue à différents moments.

#### A) CARTE D'AMÉLIORATION :

**Les cartes d'amélioration peuvent être jouées tout en travaillant dans le jardin potager.** Peu importe l'ordre : une carte verte peut avoir de l'effet avant ou après l'action de semer, de faire pousser ou de laisser mûrir.

Toutes les cartes vertes d'amélioration fonctionnent de la même manière :

- Prenez autant de jetons de la réserve que l'indique la carte.
- Jouez les jetons sur les cartes en suivant les règles de croissance.
- Retournez les jetons inutilisés et défussez-vous de la carte verte.



#### Exemple :

**La carte de couverture :** dans ce cas, le joueur échange la carte contre 2 jetons de graines et 2 jetons de feuilles. Il les joue sur ses cartes de légumes en respectant les règles. S'il y a des jetons qu'il ne peut pas jouer, il les remet dans la réserve puis se défusse de la carte verte de couverture.

Autres exemples :

- Charrie** : on la remplace par des jetons de graines.
- Tuyau d'arrosage** : on le remplace par des jetons de feuilles.
- Fumier** : on le remplace par des jetons de fruits.
- Serre** : on la remplace par des jetons de légumes au choix.

## B) CARTE DE DÉPARASITAGE :

On la joue avant de combattre les parasites.

**1 carte de déparasitage ne peut anéantir qu'un seul parasite.**

Chaque carte de déparasitage extermine le parasite correspondant :

- **Coccinelles** : pucerons.
- **Épouvantail** : oiseaux.
- **Bio-insecticide** : chenilles et escargots.
- **Insecticide** : chenilles, escargots et pucerons, mais elle annule également les cartes de coccinelles de tous les joueurs qui en ont en magasin, même si ce n'est pas leur tour.



- 1 RÉCOMPENSE !** Lorsqu'un joueur anéantit un parasite, il reçoit en remerciement 1 pièce de monnaie de tous les joueurs et 1 de la réserve. Si un joueur n'a pas d'argent, il ne paie pas.

Une fois la carte verte jouée, elle reste dans le tas de défausse. Les 2 ou 3 cartes du parasite exterminé sont également jetées.

## ÉTAPE 5 : Combattre les parasites actifs

- 14** PARASITES ACTIFS : lorsqu'il y a au moins 2 cartes de parasites du même type au centre de la table, cela signifie qu'il y a **un parasite actif**.

Il existe 4 types de parasites :

- **Chenilles** : elles se nourrissent de feuilles.
- **Pucerons** : ils se nourrissent de feuilles.
- **Escargots** : ils se nourrissent de feuilles et de fruits.
- **Oiseaux** : ils se nourrissent de graines et de fruits. Certains oiseaux peuvent également anéantir une chenille nuisible si elle est active ou annuler la carte d'abeille du joueur dont c'est le tour.



Le parasite attaque le joueur dont c'est le tour, mais il aura aussi des conséquences aux tours suivants pour tous les joueurs, jusqu'à ce que :

- un des joueurs l'anéantisse avec 1 carte verte ou que
- le parasite n'ait plus rien à manger.

Si, lorsqu'on combat le parasite, aucun joueur n'a de jetons visibles (non couverts par d'autres jetons) dont il s'alimente, ce parasite est immédiatement exterminé.

Lorsqu'un parasite est anéanti, toutes les cartes de ce parasite sont écartées dans le **tas de cartes de défausse**.

Pour savoir combien de plantes ont été touchées, il faut additionner les valeurs des cartes de parasites actifs.

**Exemple page 39:** s'il y a 2 cartes d'oiseaux, elles affectent 2 jetons de graines et 2 jetons de fruits (1 + 1) du joueur dont c'est le tour.

Mais en plus, la carte d'oiseaux supprime les chenilles si ce parasite est actif. Lorsque le parasite est anéanti, les 2 cartes de parasite vont rejoindre le tas de défausse.

### LES PLANTES AFFECTÉES :

Le joueur choisit les plantes qu'il veut perdre. Une plante affectée est supprimée de la carte dans son intégralité.

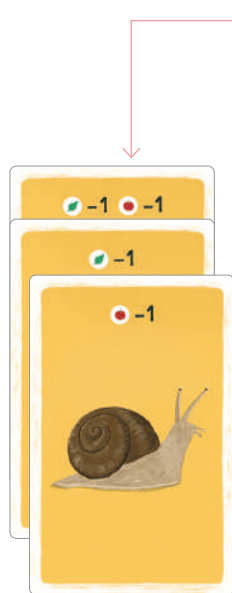
- Les jetons de feuilles et de fruits sont remis dans la réserve de jetons.
- Les jetons de graines **sont retournés pour indiquer qu'il n'est plus possible de semer dans cet espace de la carte.**

- 15** Si la carte de légumes n'a plus aucune possibilité de croissance ou de récolte, on la retire du jeu et elle va rejoindre le tas de défausse des cartes de jeu.



À la fin du tour, le joueur donne la carte indicatrice de tour au joueur suivant, qui la pose devant lui sur sa face 1/2/3.

**Exemple :** cet escargot parasite mange 2 plantes en phase de feuille et 2 plantes en phase de fruit. Lorsque le parasite est anéanti, les 3 cartes de parasite vont rejoindre le tas de défausse



## RÈGLES

- Si un joueur n'a plus de cartes de légumes et qu'il n'y en a plus au centre de la table, il peut rejouer une de celles qu'il a complétées en payant 1 pièce de monnaie.
- Si un joueur n'a plus de pièces de monnaie et pas de cartes de légumes, il obtient un prêt de 3 pièces de la réserve. 3 points lui seront enlevés à la fin.

## FIN DU JEU

Lorsque la troisième carte de gelée apparaît sur la ligne du temps, le dernier tour commence. **L'hiver est arrivé et le jeu est terminé.**

Le joueur qui a le plus de points est sacré meilleur jardinier de la partie.

### Score

Le joueur additionne :

- Toutes les pièces de monnaie obtenues : **1 x 1 point.**
- **1 point** pour chaque carte de légumes complétée. Les cartes non récoltées ne comptent pas.
- Points pour les associations de cultures :
  - 2 cartes avec le même symbole : **1 point.**
  - 3 cartes avec le même symbole : **2 points.**
  - 4 cartes avec le même symbole : **3 points.**
- Points pour chaque jeton de chapeau obtenu : le premier joueur à récolter les cartes de légumes du même type remporte le chapeau d'expert correspondant.
  - EXPERT EN TUBERCULES : le premier à en récolter 3 : **2 points**  
oignons / betteraves / carottes /  
pommes de terre / poireaux / radis / ail
  - EXPERT EN FRUITS : le premier à en récolter 3 : **2 points**  
citrouilles / artichauts / pastèques / courgettes /  
fraises / poivrons / brocolis / tomates
  - EXPERT EN FEUILLES : les récolter tous 3 : **4 points**  
épinards / laitue / chou
  - EXPERT EN PLANTES AROMATIQUES : les récolter toutes 3 : **4 points**  
menthe / romarin / persil
  - EXPERT EN POLY CULTURE : en récolter 4, 1 de chaque groupe : **2 points**  
1 tubercule / 1 fruit / 1 feuille / 1 plante aromatique

## AU-DELÀ DU JEU

Entre vos mains, vous avez un jeu qui ...

- incite à définir des stratégies,
- stimule la prise de décision,
- nécessite de planifier des coups et d'anticiper et
- apporte des connaissances en horticulture.

## FRANÇAIS

# GROW UP VARIANTE D'INITIATION

Vous pouvez commencer par faire une partie d'initiation avec seulement 28 cartes de météo et 21 cartes de légumes (marron).  
C'est également une bonne solution pour les jeunes enfants.

Dans ce cas, le joueur effectue 4 étapes :

**A** : Faire courir le temps.

**B** : Jardiner : semer, faire pousser et laisser mûrir.

**C** : Cueillir.

**D** : Remplir les cartes centrales et acheter des cartes.

Les étapes A, B et C sont identiques. Le processus de remplacement des cartes et des achats varie : il doit toujours y avoir 3 cartes de légumes visibles au centre, au lieu de 3 cartes vertes d'action. Le joueur, à son tour, peut en acheter au maximum 1 et la jouer sur son terrain.



## DEUTSCH

## GROW UP

[Grafik auf Seite 39 beachten]

x28

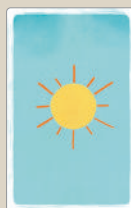


17 Sommerkarten

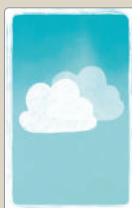
11 Winterkarten



3 Frostkarten



4 Sonnenkarten



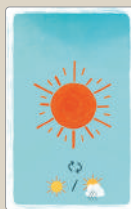
4 Wolkenkarten



4 Regenkarten



5 Sonnen- und Regenkarten (Joker)



2 Hitzekarten



2 Hagelkarten



2 Gewitterkarten



2 Windkarten

x53



21 Gemüsekarten



12 Schädlingkarten



8 Schädlingsbekämpfungskarten



12 Verbesserungskarten

## STRATEGIE- UND KOOPERATIONSSPIEL

Strategiespiel: Die Spieler legen individuelle Strategien fest und helfen zusammen, um das Ziel zu erreichen.

## ES WAR EINMAL ...

... ein Garten, in dem das Gemüse bei gutem Wetter üppig gedieh. Bearbeite deinen Garten und triff die richtigen Entscheidungen zum richtigen Zeitpunkt, um möglichst viel zu ernten.

Anzahl der Spieler: 2 - 5

Alter der Spieler: ab 8 Jahren

Spieldauer: 50 Minuten

## SPIELMATERIAL

- x5** Spielbretter, 1 pro Spieler
- x1** Spielstein zur Anzeige, wer an der Reihe ist
- x225** Gemüse-Spielsteine: 75 Saatgutsteine (mit kargem Boden auf der Rückseite), 75 Blattsteine und 75 Fruchtsteine (mit Einer-Münze auf der Rückseite)
- x81** Karten
  - 28 Wetterkarten: 17 Sommerkarten mit Sonnensymbol auf der Rückseite, 11 Winterkarten mit Schneesymbol auf der Rückseite
  - 53 Spielkarten:
    - 21 Gemüsekarten (braun)
    - 12 Schädlingkarten (gelb)
    - 8 Schädlingsbekämpfungskarten (grün)
    - 12 Verbesserungskarten (grün)
- x5** Expertenhutkarten: Knollenfruchtexperte / Blattexperte / Fruchtexperte / Kräutexperte / Polykulturexperte
- x6** Münzen mit einer 5 auf einer Seite und einer 10 auf der anderen Seite

## AUFGABE

Gärtnern: Gemüse anpflanzen, wachsen und reifen lassen, um so viel wie möglich zu ernten und das Spiel zu gewinnen. Dazu müssen die Spieler das Wetter ändern, damit die auf der Gemüsekarte angezeigten Wetterbedingungen erfüllt sind, und die Schädlinge zu bekämpfen, die die Ernte bedrohen.

## VORBEREITUNG

### 1: DER GEMÜSEGARTEN

Jeder Spieler erhält ein Spielbrett, das seinen Gemüsegarten darstellt und auf dem er die Gemüsekarten auslegt.

### 2: DAS WETTER

Jeder Spieler erhält eine Sonnen- und Regenkarte (Joker). Diese wird in der Hand behalten.

**ERKLÄRUNG:** Der Joker mit dem Winter auf der Rückseite wird nur ausgegeben, wenn 5 Spieler teilnehmen.



### WETTERABLAUFLEISTE

- 7 Der **Wetterkartenstapel** wird gebildet: Dazu werden die Winterkarten gemischt und mit der Vorderseite nach unten auf eine Seite am Spieltisch abgelegt; die Sommerkarten werden ebenfalls gemischt und auf die Winterkarten gelegt.

Neben diesem Stapel werden 6 Karten umgedreht, sodass eine neben der anderen zu liegen kommt.

Alle Spieler müssen die umgedrehten Karten in der gleichen Richtung von links nach rechts sehen.

- 8 Für die aussonderten Karten wird rechts davon Platz freigelassen: Hier wird **der Stapel der aussonderten Wetterkarten** gebildet.

### 3: SPIELKARTEN

- 9 Jeder Spieler erhält nach dem Zufallsprinzip 3 Gemüsekarten: Er wählt 2 davon aus und legt sie auf 2 der **3 Spielfelder** seines Gemüsegartens aus. Die nicht gewählte Karte legt er in die Mitte des Spieltisches. Die Mitte des Spieltisches ist der Hofladen.

- 10 Der **Spielkartenstapel** wird gebildet: Dazu werden die verbliebenen Gemüsekarten gemeinsam mit den Maßnahmenkarten und den Schädlingskarten gemischt und in einem einzigen Stapel in der Mitte des Spieltisches abgelegt.

- 11 Neben dem Stapel der Spielkarten wird Platz für den **Stapel der aussonderten Spielkarten** freigelassen.

### 4: DER SPIELSTEINVORRAT

- Wir bilden einen Stapel mit den Saatgut-, Blatt- und Fruchtsteinen: das ist **der Spielsteinvorrat**.

Jeder Spieler erhält 3 Einer-Münzen.   

Die Fünfer- und Zehner-Münzen kommen in einen eigenen Stapel. Sie können als Wechselgeld verwendet werden.



## DAS SPIEL



Es wird abwechselnd gespielt. Der Spieler, der vor kürzester Zeit ein Samenkorn zum Keimen gebracht hat, nimmt den Spielstein zur Anzeige, wer an der Reihe ist, mit der Aufschrift 1/2/3 und beginnt.

Während er an der Reihe ist, unternimmt er **5 Schritte** in nachstehender Reihenfolge:

**SCHRITT 1:** Die Wetterablaufleiste verschieben und die Wetterprognose ändern.

**SCHRITT 2:** Gärtnern: anpflanzen, wachsen und reifen lassen.

**SCHRITT 3:** Gemüse ernten.

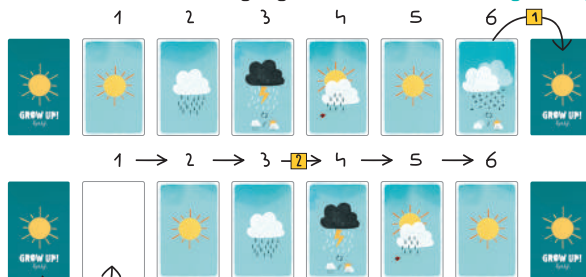
**SCHRITT 4:** Hofladen: Karten nachfüllen, Karten kaufen und 1 grüne Karte ausscheiden.

**SCHRITT 5:** Schädlingsbefall beseitigen.

### SCHRITT 1: Wetterablaufleiste verschieben und Wetterprognose ändern

#### WETTERABLAUFLEISTE VERSCHIEBEN:

Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt damit, die 6 Karten der Wetterablaufleiste von links nach rechts zu verschieben. Dabei wird die ganz rechte Karte entfernt und links eine hinzugefügt. **So werden Wetteränderungen nachgeahmt.**



1: Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt die ganz rechte Karte aus der Wetterablaufleiste. **Wenn es eine Schönwetterkarte ist, behält er sie; andernfalls legt er sie weg.**

2: Die anderen 5 werden ohne Änderung der Reihenfolge nach rechts verschoben.

3: Der Spieler nimmt eine Karte vom Stapel und legt sie auf den leeren Platz links. Wenn nach dem Ausfüllen des leeren Platzes hintereinander 3 Joker in der Wetterablaufleiste liegen, ist die zuletzt umgedrehte Karte aus dem Spiel zu nehmen und eine neue Karte umzudrehen.

#### WETTERPROGNOSE ÄNDERN:

Nach dem Verschieben der Wetterablaufleiste kann der Spieler **eine Maßnahme setzen**, um diese zu ändern. Dies kann in seinem Interesse liegen, um die Witterungsbedingungen für seinen Gemüsekarten anzupassen.

Zum Ändern der Wetterprognose tauscht der Spieler 1 Karte aus der Wetterablaufleiste durch 1 in seinem Besitz befindliche Karte aus. Wenn sich keine Wetterkarten in seinem Besitz befinden, kann er nichts unternehmen. Die ausgetauschte Karte wird aus dem Spiel genommen.

**Beispiel:** Ein Spieler kann eine Regenkarte durch eine Sonnenkarte aus seinem Besitz ersetzen.





### PHASE 1: Anbau

Der Spieler nimmt höchstens die in der Phase 1 angezeigte Menge an Saatgutsteinen aus dem Vorrat (🌱 x3 bei Karotten) und legt sie in die für den Anbau vorgesehenen Kreise. Die Kreise auf der Karte zeigen an, wie viele Saatgutkörner wir auf dieser Karte pflanzen können (6 im Fall der Karotten). Wir können das Anbauen in späteren folgenden Spielzügen wiederholen, wobei jedoch der auf der Karte angegebene Höchstwert nicht überschritten werden darf.



### PHASE 2: Wachstum

Der Spieler nimmt höchstens die in der Phase 2 angezeigte Menge an Blattsteinen (🌿 x2 bei Karotten) und legt sie einzeln auf je 1 Saatgutstein der bespielten Karte.



### PHASE 3: Reife

Der Spieler nimmt höchstens die in der Phase 3 angezeigte Menge an Fruchtsteinen (🍅 x1 bei Karotten) und legt sie einzeln auf je 1 Blattstein der bespielten Karte.

**WICHTIGER HINWEIS!** Der Spieler kann jederzeit zur nächsten Phase übergehen; es ist nicht notwendig, die Karte mit Saatgutsteinen voll belegt zu haben, um Blattsteine zu legen. Wenn man in einer höheren Phase ist, kann auf der Karte jedoch kein weiterer Stein einer unteren Phase gelegt werden (wenn bereits Fruchtsteine ausgelegt sind, kann man keine Blatt- oder Saatgutsteine auf die Karte legen).

Das ist normal; es gibt immer Saatgut, das nicht keimt.

### Pflanzenkombinationen:

Es gibt Pflanzen, die in Kombination besser wachsen.

Wenn es in einem Gemüsegarten mindestens zwei Gemüsekarten mit dem gleichen Symbol gibt (★ Tomate / Zwiebel / Salat / Minze / 🌶️ Paprika / Spinat / Rettich / Rosmarin / 🍀 Lauch / Erdbeeren / Karotten / Petersilie), nimmt der Spieler bei Anbau, Wachstum und Reife für diese Karten einen zusätzlichen Spielstein.

**Beispiel:** Der Spieler, der Karotten hat, kann 3+1 (also insgesamt 4) Saatgutkörner pflanzen, wenn es im gleichen Garten zum Beispiel Lauch gibt.

## SCHRITT 3: Gemüse ernten

Nach der Arbeit im Gemüsegarten können **alle Spieler** ernten. **Pro Karte** kann man **nur 1 Mal** ernten. Es müssen sich nicht auf allen Blattsteinen Fruchtsteine befinden. Zum Ernten muss der Spieler Folgendes tun:

- Er nimmt alle Fruchtsteine von 1 oder mehr Gemüsekarten.
- Er gibt alle Saatgut- und Blattsteine zurück in den Vorrat.
- Er nimmt die Gemüsekarte vom Spielbrett und legt sie mit der Vorderseite nach unten in das mit einem **Korb** gekennzeichnete Feld auf dem Spielbrett.
- Er hebt die geernteten Fruchtsteine mit der Vorderseite nach unten auf; dadurch werden sie zu Münzen.

### ZUSÄTZLICHE VORTEILE:

- 1 - **Maximaler Ertrag:** Wer die maximale Fruchtanzahl der Karte erntet, erhält 1 Münze zusätzlich.
- 1 - **Zusätzliche Münze:** Es gibt Gemüse, für das man aufgrund seiner Größe nach dem Ernten 1 oder 2 Münzen zusätzlich erhält.
- 🚫 - **Schutz vor Schädlingen:** Es gibt Gemüse, das vor bestimmten Schädlingen geschützt ist. Der Schädling kann diese Karte nicht befallen.

## SCHRITT 4:

### Hofladen: Karten nachfüllen, Karten kaufen und 1 grüne Karte ausscheiden



Der Spieler, der an der Reihe ist, dreht den Spielstein zur Anzeige der Spielreihenfolge auf die Seite mit der Aufschrift 4/5 und gibt bekannt, dass der Hofladen geöffnet ist.

#### 1. Karten nachfüllen:

Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt Karten vom Spielkartenstapel umzu-drehen, und legt sie in die Mitte des Spieltisches. Er dreht so lange Karten um, bis 3 grüne Karten in der Mitte des Spieltisches liegen. Dabei ist es egal, ob mehrere Schädlinge aktiv werden oder viele Gemüsekarten aufgedeckt werden.

#### 2. Karten kaufen:

Jetzt kann jeder Spieler **1 einzige Karte** aus der Spieltischmitte kaufen.

- 1 Es beginnt der Spieler, der an der Reihe ist, und dann die anderen in Spielreihenfolge. **Alle Karten kosten 1 Münze.**

Die Spieler können Folgendes kaufen:

- 9 - GEMÜSEKARTEN (braun): sofern sie **Platz im Gemüsegarten** haben.
- 13 - MASSNAHMENKARTEN (grün): sofern sie **Platz im Lager** haben.

- 11 Wenn keine Karten mehr im Stapel sind, werden **die ausgesonderten Karten gemischt**, um einen neuen Stapel zu bilden.

#### 3. 1 grüne Karte aussondern:

Wenn nach der Kaufrunde kein Spieler eine grüne Karte gekauft hat, muss der Spieler, der an der Reihe ist, 1 grüne Karte seiner Wahl aus der Mitte des Spieltisches aussondern.

### WIE SPIELT MAN DIE GRÜNEN KARTEN AUS?

Es gibt zwei Arten von grünen Karten, die zu verschiedenen Zeitpunkten ausgespielt werden.

#### A) VERBESSERUNGSKARTEN:

**Die Verbesserungskarten werden während der Arbeit im Gemüsegarten ausgespielt.**

Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle: Die grüne Karte kann vor oder nach dem Anbau, Wachstum oder Reifen ausgespielt werden.

Alle grünen Verbesserungskarten funktionieren gleich.

- Der Spieler nimmt so viele Steine aus dem Vorrat, wie auf der Karte angegeben.
- Er legt die Steine entsprechend den Wachstumsregeln auf die Karten.
- Die nicht verwendeten Steine werden zurückgelegt und die grüne Karte wird ausgesondert.



#### Beispiel:

**Mulchkarte:** In diesem Fall tauscht der Spieler die Karte gegen 2 Saatgutsteine und 2 Blattsteine ein. Er legt die Steine entsprechend den Regeln auf seine Gemüsekarten. Steine, die nicht ausgespielt werden können, kommen in den Vorrat zurück und danach wird die grüne Mulchkarte ausgesondert.

Weitere Beispiele:

**Pflugkarte:** wird gegen Saatgutsteine eingetauscht.

**Schlauchkarte:** wird gegen Blattsteine eingetauscht.

**Düngerkarte:** wird gegen Fruchtsteine eingetauscht.

**Wintergarten:** wird gegen Gemüsesteine unserer Wahl eingetauscht.

B) SCHÄDLINGSBEKÄMPFUNGSKARTE:

**Diese wird direkt zur Schädlingsbekämpfung ausgespielt.**

### 1 Schädlingsbekämpfungskarte beseitigt 1 Schädlingsplage.

Jede Schädlingsbekämpfungskarte beseitigt die entsprechende Schädlingsplage:

- **Marienkäfer:** Blattläuse.
- **Vogelscheuche:** Vögel.
- **Natürliches Insektenbekämpfungsmittel:** Raupen und Schnecken.
- **Insektenbekämpfungsmittel:** Raupen, Schnecken und Blattläuse, aber auch die Marienkäferkarten aller Spieler, die solche im Lager haben, auch wenn sie nicht an der Reihe sind.



- 1 BELOHUNG!** Wenn ein Spieler einen Schädling beseitigt, erhält er von allen Spielern als Dank 1 Münze sowie zusätzlich 1 Münze aus dem Vorrat. Wenn ein Spieler kein Geld hat, braucht er nicht zu zahlen.

Die ausgespielte grüne Karte kommt danach auf den Stapel der ausgesonderten Maßnahmenkarten. Die 2 oder 3 Karten des beseitigten Schädlings werden ebenfalls ausgesondert.

**Beispiel:** Diese Schneckenplage frisst 2 Pflanzen im Blattstadium und 2 Pflanzen im Fruchtstadium. Nach dem Beseitigen des Schädlingsbefalls kommen die 3 Schädlingskarten auf den Stapel der ausgesonderten Karten.



## SCHRITT 5: Schädlingsbefall bekämpfen

- 14 AKUTER SCHÄDLINGSBEFALL:** Wenn in der Mitte auf dem Spieltisch mindestens 2 gleiche Schädlingskarten sind, liegt ein **akuter Schädlingsbefall** vor.

Es gibt 4 Arten von Schädlingen:

- **Raupen**, diese fressen Blätter.
- **Blattläuse**, diese fressen Blätter.
- **Schnecken**, diese fressen Blätter und Feldfrüchte.
- **Vögel**, diese fressen Saatgut und Feldfrüchte. Einige Vögel können auch einen akuten Raupenbefall beseitigen oder die Bienenkarte des Spielers, der an der Reihe ist, wirkungslos machen (wird aus dem Spiel genommen).



Der Schädlingsbefall hat Auswirkungen auf den Spieler, der an der Reihe ist, sowie auf alle nachfolgenden Spieler, bis

- er von einem Spieler mit 1 grünen Karte beseitigt wird oder
- dem Schädling die Nahrung ausgeht.

Wenn während eines Schädlingsbefalls kein Spieler mehr sichtbare (nicht von anderen Steinen abgedeckte) Spielsteine hat, von denen sich der Schädling ernährt, ist der Schädlingsbefall sofort beseitigt.

Nach dem Beseitigen eines Schädlingsbefalls werden alle Karten des Schädlings eingezogen und kommen auf den **Stapel der ausgesonderten Spielkarten**.

Zum Berechnen, wie viele Pflanzen betroffen sind, müssen die Werte der aktiven Schädlingskarten summiert werden.

**Beispiel Seite 39:** Wenn es 2 Vogelkarten gibt, betreffen diese 2 Saatgutsteine und 2 Fruchtsteine (1+1) des Spielers, der an der Reihe ist.

Zu berücksichtigen ist, dass die Vogelkarte eine eventuell aktive Raupenplage beseitigt. Nach dem Beseitigen des Schädlingsbefalls kommen die 2 Schädlingskarten auf den Stapel der ausgesonderten Karten.

### DIE BETROFFENEN PFLANZEN:

Der Spieler wählt die Pflanzen aus, die er abgeben möchte. Eine betroffene Pflanze wird als Ganzes aus der Karte entfernt.

- Die Blatt- und Fruchtsteine kommen in den Steinvorrat zurück.
- Die Saatgutsteine werden **umgedreht, um anzuzeigen, dass auf diesem Kartenfeld nichts mehr angebaut werden kann**.

- 15** Wenn für eine Gemüsekarte keine Wachstums- und keine Erntemöglichkeit mehr besteht, wird sie entfernt und auf den Stapel der ausgesonderten Spielkarten gelegt.



Nach dem Ende des gesamten Spielzugs (Schritte 1-5) erhält der nachfolgende Spieler den Spielstein zur Anzeige der Spielreihenfolge und legt ihn mit der Seite 1/2/3 vor sich hin.

## REGELN

- Wenn ein Spieler keine Gemüsekarten mehr hat und in der Mitte des Spieltischs keine mehr liegen, kann er nach Zahlung einer Münze mit einer seiner bereits vervollständigten Gemüsekarten weiterspielen.
- Wenn ein Spieler keine Münzen und keine Gemüsekarten mehr hat, erhält er einen Kredit von 3 Münzen aus dem Vorrat. Dafür werden ihm am Spielende 3 Punkte abgezogen.

## SPIELENDE

Wenn die dritte Frostkarte in der Wetterablaufleiste erscheint, beginnt der letzte Spielzug. **Der Winter ist da und das Spiel ist zu Ende.**

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der beste Gärtner der Partie.

### Berechnung der Punkteanzahl

Von jedem Spieler wird Folgendes summiert:

- Alle in seinem Besitz befindlichen Münzen: **1 x 1 Punkt.**
- **1 Punkt** für jede vervollständigte Gemüsekarte. Karten, die ohne Ernte im Gemüsegarten verblieben sind, werden nicht gerechnet.
- Punkte für Pflanzenkombinationen:
  - 2 Karten mit dem gleichen Symbol: **1 Punkt.**
  - 3 Karten mit dem gleichen Symbol: **2 Punkte.**
  - 4 Karten mit dem gleichen Symbol: **3 Punkte.**
- Punkte für jeden erhaltenen Hutstein: Der Spieler, der als erster alle Gemüsekarten der gleichen Art erntet, erhält den entsprechenden Expertenhut.
  - **EXPERTE FÜR KNOLLENFRÜCHTE:**  
Der erste Spieler, der 3 davon erntet: **2 Punkte**  
Zwiebel / Rote Beete / Karotten /  
Kartoffeln / Lauch / Rettich / Knoblauch
  - **EXPERTE FÜR FRUCHTGEMÜSE:**  
Der erste Spieler, der 3 davon erntet: **2 Punkte**  
Kürbis / Artischocken / Wassermelonen / Zucchini /  
Erdbeeren / Paprika / Brokkoli / Tomaten
  - **EXPERTE FÜR BLATTGEMÜSE:** Der Spieler, der alle erntet: **4 Punkte**  
Spinat / Salat / Kohl
  - **EXPERTE FÜR KÜCHENKRÄUTER:** Der Spieler, der alle erntet: **4 Punkte**  
Minze / Rosmarin / Petersilie
  - **POLYKULTUREXPERTE:**  
Der Spieler, der von jeder Gruppe 1 Exemplar erntet: **2 Punkte**  
1 Knollenfrucht / 1 Fruchtgemüse / 1 Blattgemüse / 1 Küchenkraut

## MEHR ALS EIN SPIEL

Das vorliegende Spiel dient dazu ...

- Strategien festzulegen,
- Entscheidungen anzuregen,
- die Fähigkeit zur Planung und zum vorausblickenden Denken zu fördern,
- Kenntnisse im Gemüseanbau zu erwerben.

## DEUTSCH

# GROW UP VARIANTE FÜR SPIELANFÄNGER

Wer möchte, kann zunächst nur mit den 28 Wetterkarten und den 21 Gemüsekarten (braun) spielen.

Dies ist auch eine gute Möglichkeit für das Spiel mit kleinen Kindern.

In diesem Fall hat der Spieler 4 Schritte auszuführen:

**A:** Wetterablaufleiste verschieben.

**B:** Gärtnern: anpflanzen, wachsen und reifen lassen.

**C:** Ernten.

**D:** Die Karten in der Mitte auffüllen und Karten kaufen.

Die Schritte A, B und C werden wie oben beschrieben ausgeführt. Das Auffüllen und Kaufen von Karten ist etwas anders: In der Mitte müssen sich statt der 3 grünen Maßnahmenkarten immer 3 aufgedeckte Gemüsekarten befinden. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann höchstens 1 davon kaufen und sie in seinem Garten einsetzen.



ESPAÑOL

# GROW UP

[Consulta el gráfico de la página 39]

## JUEGO DE ESTRATEGIA Y COLABORACIÓN

Juego de estrategia: los jugadores definen estrategias individuales y colaboran para alcanzar el objetivo.

### ÉRASE UNA VEZ...

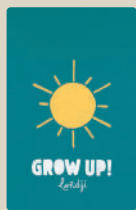
... un huerto en el que las hortalizas crecían exuberantes al ritmo del buen tiempo. Cuida de tu huerto y toma las decisiones en el momento adecuado para cosechar tantos frutos como puedas.

**Número de jugadores:** de 2 a 5

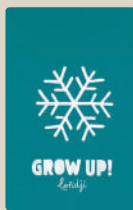
**Edad de los jugadores:** a partir de 8 años

**Tiempo de cada partida:** 50 minutos

x28



17 de verano



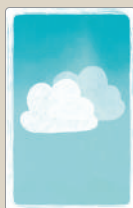
11 de invierno



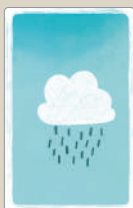
3 de helada



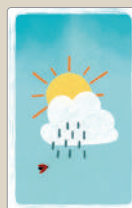
4 de sol



4 de nube



4 de lluvia



5 de sol y lluvia  
(comodín)



2 de sol abrasador



2 de granizo



2 de tormenta



2 de viento

x53



21 de hortaliza



12 de plaga



8 de extinción de plaga



12 de mejora

## ELEMENTOS

- x5** tableros de huerto, 1 por cada jugador
- x1** ficha de indicador de turno
- x225** fichas de hortaliza: 75 de semillas (con terreno yermo en la parte trasera), 75 de hoja y 75 de fruto (de moneda de 1 en la parte trasera)
- x81** cartas
  - 28 cartas de tiempo: 17 de verano, con el símbolo de sol en la parte trasera, y 11 de invierno, con el símbolo de la nieve en la parte trasera
  - 53 cartas de juego:
    - 21 cartas de hortaliza (marrones)
    - 12 cartas de plaga (amarillas)
    - 8 cartas de extinción de plaga (verdes)
    - 12 cartas de mejora (verdes)
- x5** cartas de sombrero de experto: experto en tubérculos / experto en hojas / experto en frutos / experto en plantas aromáticas / experto en policultivo
- x6** monedas de 5 por una cara y de 10 por la otra

## OBJETIVO

Trabajar un huerto: encargarse de la siembra, crecimiento y maduración de las hortalizas para poder cosechar tantos frutos como sea posible y ganar la partida.

Será necesario modificar el tiempo para que se den las condiciones meteorológicas que nos indica la carta de hortaliza y plantar cara a las plagas que amenazarán la cosecha.

## PREPARACIÓN

### 1: EL HUERTO

Repartimos 1 tablero de huerto a cada jugador, en el que jugará las cartas de hortaliza.

### 2: LA METEOROLOGÍA

Damos 1 carta de sol y lluvia (comodín) a cada jugador, que tiene que guardársela en la mano.

**ACLARACIÓN:** el comodín con la parte trasera de invierno solo se reparte si somos 5 jugadores.



### LA LÍNEA DEL TIEMPO

- 7 Formamos **el montón de las cartas del tiempo**: barajamos las cartas de invierno y las ponemos boca abajo en un lateral de la mesa; barajamos las cartas de verano y las ponemos encima de las de invierno.

Al lado del montón giramos 6 cartas, una al lado de otra.

Todos los jugadores tienen que verlas en la misma orientación, de izquierda a derecha.

Reservamos el espacio de más a la derecha para las descartadas: será **el montón de las cartas de tiempo descartadas**.

8

### 3: LAS CARTAS DE JUEGO

Repartimos 3 cartas de hortaliza al azar a cada jugador, que elige 2, las juega en 2 de los **3 espacios del tablero** del huerto y deja la que no quiere en el centro de la mesa.

El centro de la mesa es el espacio de la agrotienda.

- 10 Preparamos **el montón de cartas de juego**: barajamos las demás cartas de hortaliza con las cartas de acción y las cartas de plaga y las dejamos en el centro de la mesa en un único montón.


Al lado del montón de cartas de juego reservamos un espacio para **el montón de las cartas de juego descartadas**.

11

### 4: LA RESERVA DE FICHAS

Hacemos un montón con las fichas de semilla, de hoja y de fruto: es **la reserva de fichas**.

3

Repartimos 3 monedas de 1 a cada jugador. 

Dejamos las monedas de 5 y 10 en un montón aparte. Las podemos utilizar para tener cambio.



## EL JUEGO



Se juega por turnos. El jugador que haya hecho germinar una semilla hace menos tiempo coge la ficha de indicador de turno con la cara 1/2/3 y empieza la partida.

Durante su turno, el jugador sigue **5 pasos** en este orden:

**PASO 1:** Dejar correr el tiempo y modificar la línea del tiempo.

**PASO 2:** Trabajar el huerto: siembra, crecimiento y maduración.

**PASO 3:** Cosechar las plantas.

**PASO 4:** La agrotienda: rellenar cartas, comprar cartas y descartar 1 carta verde.

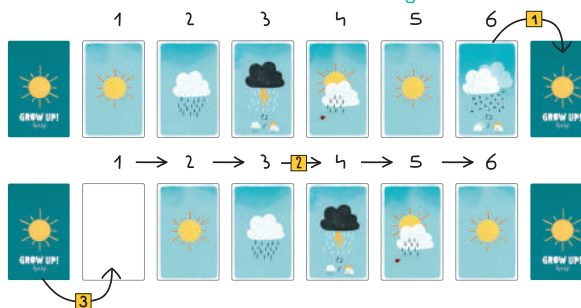
**PASO 5:** Resolver las plagas activas.

### PASO 1: Dejar correr el tiempo y modificar la línea del tiempo

#### DEJAR CORRER EL TIEMPO:

Al principio del turno, las 6 cartas de la línea del tiempo se desplazan de izquierda a derecha. Por cada carta que sale entra 1 nueva.

De este modo simulamos los cambios meteorológicos.



1: El jugador que tiene el turno coge la carta que está más a la derecha de la línea del tiempo. **Si es 1 carta de buen tiempo se la queda en la mano y, si no, la descarta.**

2: Desplaza las otras 5 hacia la derecha, manteniendo el orden.

3: Rellena el espacio que ha quedado a la izquierda con 1 carta del montón.

Una vez que se ha llenado el espacio, si en la línea del tiempo quedan 3 comodines seguidos, es necesario descartar la carta a la que se le haya dado la vuelta y girar 1 nueva.

#### MODIFICAR LA LÍNEA DEL TIEMPO:

Una vez que ha corrido el tiempo, el jugador puede emprender **una acción** para modificar esta línea. Le interesa modificar la línea del tiempo para cumplir las condiciones meteorológicas de las cartas de hortaliza que tiene.

Para modificar la línea del tiempo, el jugador sustituye 1 carta de la línea del tiempo por 1 de la mano. Si no tiene cartas en la mano, no puede emprender ninguna acción. La carta sustituida se descarta.

**Ejemplo:** un jugador puede sustituir 1 carta de lluvia por 1 de sol de la mano.

**RESTRICCIÓN:** en la línea del tiempo nunca pueden quedar **3 comodines seguidos**.

NORMAS PARA CAMBIAR CARTAS:

**Cartas de buen tiempo:**

- **sol / nube / lluvia / comodín:** se pueden cambiar por cualquier carta de tiempo.

**Cartas de mal tiempo:**

- **Tormenta:** se puede cambiar solo por 1 de lluvia o por el comodín.
- **Sol abrasador:** se puede cambiar solo por 1 de sol o por el comodín.
- **Granizo:** se puede cambiar solo por 1 de nube o por el comodín.



**Carta de viento:**

Es una carta especial que permite cambiar el orden de las cartas de la línea del tiempo.

Para jugar el viento, el jugador:

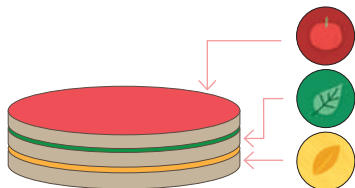
- sustituye la carta de viento por 1 de la mano y la descarta
- reordena las 6 cartas de la línea del tiempo en el orden que más le convenga

**Carta de helada:**

Se trata de una carta especial. Hay 3 en total.

Se puede sustituir por cualquier carta de la mano, pero, en vez de descartarla, se deja en el centro de la mesa.

Cuando aparece la tercera carta de helada en la línea del tiempo, se juega el último turno y se acaba el juego.



Fichas de planta de hortaliza:

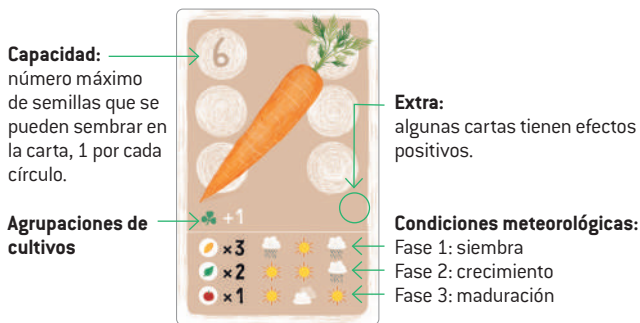
- Ficha de fruto
- Ficha de hoja
- Ficha de semilla

**PASO 2:**

**Trabajar el huerto: siembra, crecimiento y maduración**

Una vez que ha corrido el tiempo, **todos los jugadores** trabajan el huerto.

**CARTA DE HORTALIZA:** Las cartas de hortaliza contienen la siguiente información:



**Condiciones meteorológicas:**

Para que sea posible la siembra, crecimiento o maduración, es necesario que se cumplan las **condiciones meteorológicas** de la fase en cuestión: que los tres símbolos de tiempo de la acción que queremos aplicar aparezcan iguales (consecutivos y en el mismo orden) en la carta y en la línea del tiempo.

Así, para poder llevar a cabo la acción de crecimiento (🌱) en la carta de la zanahoria, es necesario que en la línea del tiempo aparezcan 1 sol, 1 sol y 1 lluvia:



Pero también se puede llevar a cabo la acción con comodines:



El símbolo de **comodín**, tanto en la línea del tiempo como en la carta de hortaliza, se puede interpretar como un **sol**, como una **nube** o como una **lluvia**.

El valor que aparece después del icono (🌱 x 2) nos indica cuántas fichas de semilla, hoja o fruto podemos jugar encima de la carta.

**¡IMPORTANTE!** En un turno, los jugadores pueden llevar a cabo, como máximo, **1 acción** por cada carta de hortaliza que tengan en el huerto. Por lo tanto, si un jugador cumple las condiciones, como máximo llevará a cabo 3 acciones si tiene 3 cartas en el huerto. Las cartas verdes de mejora permiten llevar a cabo acciones adicionales.

**NORMAS DE CRECIMIENTO:** Es necesario llevar a cabo las acciones por orden:

- Fase 1: poner fichas de semillas en los espacios de la carta.
- Fase 2: poner encima de cada ficha de semilla 1 ficha de hoja.
- Fase 3: poner encima de cada ficha de hoja 1 ficha de fruto.



### FASE 1: Siembra

El jugador coge como máximo tantas fichas de semilla de la reserva como indique el valor de la fase 1 (🌱 x3 en la zanahoria) y las coloca en los círculos reservados para sembrar. Los círculos de la carta nos indican el número máximo de semillas que podremos plantar en esa carta (6 en el caso de la zanahoria). Podemos repetir la acción de siembra en varios turnos, pero sin superar nunca el máximo de la carta.



### FASE 2: Crecimiento

El jugador coge como máximo tantas fichas de hoja como indique el valor de la fase 2 (🌿 x2 para la zanahoria) y las coloca una por una sobre 1 ficha de semilla de la carta que estamos jugando.



### FASE 3: Maduración

El jugador coge como máximo tantas fichas de fruto como indique el valor de la fase 3 (🍅 x1 para la zanahoria) y las coloca una por una sobre 1 ficha de hoja de la carta que estamos jugando.

**¡IMPORTANTE!** Puedes pasar a la fase siguiente cuando quieras, no es necesario tener la carta llena de fichas de semilla para empezar a poner fichas de hoja. No obstante, si hay fichas de la fase superior, no podrás poner una inferior en esa carta (no puedes poner fichas de hoja o de semilla si ya hay una de fruto). **Es normal, siempre hay semillas que no llegan a crecer nunca.**

### Agrupaciones de cultivos:

Hay plantas que crecen mejor si se agrupan.

Si en un tablero de huerto hay por lo menos dos cartas de hortaliza con el mismo símbolo (★ tomate / cebolla / lechuga / menta 🌿 pimiento / espinaca / rabanillo / romero 🍀 puerro / fresa / zanahoria / perejil), en estas cartas, cuando el jugador lleva a cabo la acción de siembra, crecimiento o maduración, lo hace con 1 ficha adicional.

**Ejemplo:** el jugador que tiene las zanahorias podrá sembrar 3+1; es decir, 4 en total, si en el mismo tablero hay, por ejemplo, puerros.

## PASO 3: Cosechar las plantas

Después de trabajar el huerto, **todos los jugadores** pueden cosechar.

Solo podemos cosechar **1 vez por carta**.

No es necesario que haya fichas de fruto encima de todas las fichas de hoja.

Para cosechar, el jugador:

- Coge todas las fichas de fruto de 1 o varias cartas de hortaliza.
- Devuelve todas las fichas de semilla y de hoja a la reserva.
- Retira la carta de hortaliza del tablero y se la guarda boca abajo en el espacio del tablero marcado con **la cesta**.
- Se guarda las fichas de fruto cosechadas giradas boca abajo, que en ese momento se convierten en monedas.

### EXTRAS:

- 1 - **Máximo rendimiento:** gana 1 moneda extra si cosechas todos los frutos posibles de la carta.
- 1 - **Moneda extra:** hay hortalizas que, por su tamaño, dan 1 o 2 fichas de moneda adicionales una vez cosechadas.
- 🚫 - **Efecto antiplaga:** hay hortalizas que tienen protección contra alguna plaga. La plaga no puede comer de esa carta.

## PASO 4:

### La agrotienda: rellenar cartas, comprar cartas y descartar 1 carta verde



El jugador que tiene el turno gira la ficha de indicador de turno con la cara 4/5 y anuncia que se abre la agrotienda.

#### 1. Rellenar cartas:

El jugador que tiene el turno empieza a girar cartas del montón y las deja en el centro de la mesa. Hasta que en el centro de la mesa no haya 3 cartas verdes giradas, el jugador no deja de girar cartas. Puede ser que se active más de una plaga o que aparezcan muchas cartas de hortaliza, no pasa nada.

#### 2. Comprar cartas:

En este momento los jugadores pueden comprar **1 única carta** del centro de la mesa. Empieza quien tenga el turno y por orden se va hasta el último.

#### 1 Todas las cartas valen 1 moneda.

El jugador puede comprar:

- 9 - CARTAS DE HORTALIZA (marrones): siempre que tenga **espacio en el huerto**.
- 13 - CARTAS DE ACCIÓN (verdes): siempre que tenga **espacio en el almacén**.

Cuando ya no queden más cartas en el montón, hay que barajar **el montón de cartas de juego descartadas** y hacer un montón nuevo.

#### 3. Descartar 1 carta verde:

Una vez que termine la ronda de comprar, si ningún jugador ha comprado 1 carta verde, el jugador que tiene el turno debe descartar 1 del centro, la que elija.

### ¿CÓMO SE JUEGAN LAS CARTAS VERDES?

Hay dos tipos de cartas verdes y se juegan en diferentes momentos.

#### A) CARTA DE MEJORA:

**Las cartas de mejora se pueden jugar en el momento de trabajar el huerto.**

No importa el orden, se puede aplicar el efecto de una carta verde antes o después de la acción de siembra, crecimiento o maduración.

Todas las cartas verdes de mejora tienen el mismo funcionamiento:

- Coge tantas fichas de la reserva como indique la carta.
- Juega las fichas encima de las cartas siguiendo las normas de crecimiento.
- Devuelve las fichas no utilizadas y descarta la carta verde.



#### Ejemplo:

**La carta de cobertura:** en este caso, el jugador cambia la carta por 2 fichas de semilla y 2 de hoja.

Las juega encima de sus cartas de hortaliza siguiendo las normas. Si hay fichas que no puede jugar, las devuelve a la reserva y después descarta la carta verde de cobertura.

Otros ejemplos:

- **Arado:** se cambia por fichas de semilla.
- **Manguera:** se cambia por fichas de hoja.
- **Estiércol:** se cambia por fichas de fruto.
- **Invernadero:** se cambia por las fichas de hortaliza que elijamos.

## B) CARTA DE EXTINCIÓN DE PLAGA:

Se juega justo antes de resolver las plagas.

### 1 carta de extinción solo extingue 1 plaga.

Cada carta de extinción extermina su plaga correspondiente:

- **Mariquitas:** pulgón.
- **Espantapájaros:** pájaros.
- **Insecticida ecológico:** orugas y caracoles.
- **Insecticida:** orugas, caracoles y pulgón, pero también descarta las cartas de mariquita de todos los jugadores que tengan alguna en el almacén, aunque no sea su turno.



- 1 **¡RECOMPENSA!** Cuando un jugador extingue una plaga, recibe 1 moneda de agradecimiento de todos los jugadores y 1 de la reserva.  
Si un jugador no tiene dinero, no paga.

Una vez que se ha jugado la carta verde, se deja en el montón de acciones descartadas.

Las 2 o 3 cartas de la plaga extinguida también se descartan.

## PASO 5: Resolver las plagas activas

- 14 PLAGAS ACTIVAS: cuando en el centro de la mesa hay por lo menos 2 cartas de plaga del mismo tipo significa que hay **una plaga activa**.

Hay 4 tipos de plagas:

- **Orugas:** se alimentan de hojas.
- **Pulgón:** se alimenta de hojas.
- **Caracoles:** se alimentan de hojas y frutos.
- **Pájaros:** se alimentan de semillas y frutos. Algunos pájaros también pueden extinguir una plaga de orugas si está activa o descartar la carta de abejas del jugador que tiene el turno.



La plaga hace efecto en el jugador que tiene el turno y también en los turnos sucesivos de todos los jugadores hasta que:

- uno de los jugadores la extingue con 1 carta verde o
- la plaga se queda sin alimento

Si cuando se resuelve la plaga ningún jugador tiene fichas visibles (no tapadas por otras fichas) de las que se alimenta la plaga, esta se extingue inmediatamente.

Cuando una plaga se extingue, cogemos todas las cartas de esa plaga y las descartamos en **el montón de cartas de juego descartadas**.

Para saber cuántas plantas se han visto afectadas, hay que sumar los valores de las cartas de plaga activas.

**Ejemplo pág. 39:** si hay 2 cartas de pájaro, estas afectan a 2 fichas de semilla y 2 de fruto (1+1) del jugador que tiene el turno.  
Además, la carta de pájaro eliminaría la plaga de orugas si esta plaga estuviera activa. Cuando la plaga se elimina, las 2 cartas de plaga irán al montón de descartadas.

### PLANTAS AFECTADAS:

El jugador escoge las plantas que quiere perder. Una planta afectada se quita entera de la carta.

- Las fichas de hoja y fruto se devuelven a la reserva de fichas.
- Las fichas de semilla **se giran del revés para indicar que en ese espacio de la carta ya no se puede volver a sembrar**.

15

Si la carta de hortaliza se queda sin posibilidades de crecimiento ni cosecha, se retira y se deja en el montón de cartas de juego descartadas.



Al final del turno, el jugador reparte la ficha de indicador de turno al siguiente jugador, que la deja delante de él con la cara 1/2/3.

**Ejemplo:** esta plaga de caracoles se come 2 plantas en fase de hoja y 2 plantas en fase de fruto.  
Cuando la plaga se extingue, las 3 cartas de plaga irán al montón de descartadas.



## REGLAS

- Si un jugador se ha quedado sin cartas de hortaliza y en el centro de la mesa no queda ninguna, puede volver a jugar una de las que ha completado pagando 1 moneda.
- Si un jugador se queda sin monedas y sin cartas de hortaliza, recibe un préstamo de 3 monedas de la reserva. Resta 3 puntos al final.

## FINAL DEL JUEGO

Cuando aparece la tercera carta de helada en la línea del tiempo, empieza el último turno. **Ha llegado el invierno y se acaba la partida.**

El jugador con más puntos se convierte en el mejor hortelano de la partida.

### Puntuación

El jugador suma:

- Todas las monedas conseguidas: **1 x 1 punto.**
- **1 punto** por cada carta de hortaliza completada. Las cartas que se han quedado en el huerto sin cosechar no suman.
- Puntos por agrupaciones de cultivos:
  - 2 cartas con el mismo símbolo: **1 punto.**
  - 3 cartas con el mismo símbolo: **2 puntos.**
  - 4 cartas con el mismo símbolo: **3 puntos.**
- Puntos por cada ficha de sombrero conseguida: el primer jugador que coseche todas las cartas de hortaliza del mismo tipo gana el sombrero de experto correspondiente.
  - EXPERTO EN TUBÉRCULOS: el primero en cosechar 3: **2 puntos**  
cebollas / remolachas / zanahorias / patatas / puerros / rabanillos / ajos
  - EXPERTO EN FRUTOS: el primero en cosechar 3: **2 puntos**  
calabazas / alcachofas / sandías / calabacines / fresas / pimientos / brócolis / tomates
  - EXPERTO EN HOJAS: cosecharlas todas: **4 puntos**  
espinacas / lechugas / coles
  - EXPERTO EN PLANTAS AROMÁTICAS: cosecharlas todas: **4 puntos**  
menta / romero / perejil
  - EXPERTO EN POLICULTIVO: cosechar 4, 1 de cada grupo: **2 puntos**  
1 tubérculo / 1 fruto / 1 hoja / 1 planta aromática

## MÁS ALLÁ DEL JUEGO

Tienes en tus manos un juego que...

- motiva para definir estrategias
- estimula la toma de decisiones
- requiere planificar jugadas y anticiparse
- aporta conocimientos de horticultura

## ESPAÑOL

# GROW UP VARIANTE DE INICIACIÓN

Se puede empezar jugando una partida de iniciación solo con las 28 cartas de meteorología y las 21 cartas de hortaliza (marrones). También es una buena alternativa para niños más pequeños.

En ese caso, el jugador tiene que seguir 4 pasos:

**A:** Dejar correr el tiempo.

**B:** Trabajar el huerto: siembra, crecimiento y maduración.

**C:** Cosechar.

**D:** Rellenar las cartas del centro y comprar cartas.

Los pasos A, B y C se hacen igual. El paso de volver a poner las cartas y comprar varía: en el centro siempre tiene que haber 3 cartas de hortaliza visibles, en vez de 3 cartas verdes de acción. El jugador, durante su turno, puede comprar 1 como mucho y jugarla en su terreno.



ITALIANO

# GROW UP

(Vedi grafico a pagina 39)

## GIOCO DI STRATEGIA E COLLABORAZIONE

Gioco di strategia: i giocatori definiscono le proprie strategie e collaborano per raggiungere l'obiettivo.

### C'ERA UNA VOLTA...

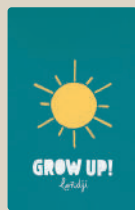
...un orto in cui gli ortaggi crescevano rigogliosi al ritmo del bel tempo. Prenditi cura del tuo orto e prendi le decisioni giuste al momento giusto per raccogliere più ortaggi che puoi.

**Numero di giocatori:** da 2 a 5

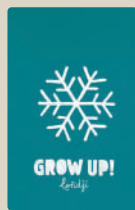
**Età dei giocatori:** da 8 anni in su

**Durata di una partita:** 50 minuti

x28



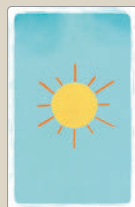
17 estive



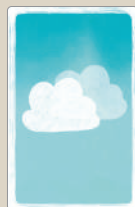
11 invernali



3 gelo



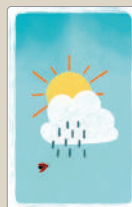
4 sole



4 nuvole



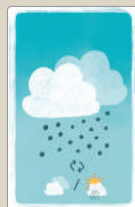
4 pioggia



5 sole e pioggia (jolly)



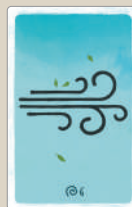
2 sole splendente



2 grandine

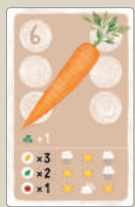


2 temporale



2 vento

x53



21 ortaggi



12 calamità



8 anticalamità



12 miglioramento

## ELEMENTI

- x5** plance orto, 1 per ogni giocatore
- x1** pedina segnaturno
- x225** gettoni ortaggio: 75 gettoni seme (terreno non coltivato sul retro), 75 gettoni foglia e 75 gettoni frutto (moneta da 1 sul retro)
- x81** carte
  - 28 carte meteo: 17 estive, con il simbolo del sole sul retro; 11 invernali, con il simbolo della neve sul retro
  - 53 carte da gioco:
    - 21 carte ortaggi (marroni)
    - 12 carte calamità (gialle)
    - 8 carte anticalamità (verdi)
    - 12 carte miglioramento (verdi)
- x5** carte cappello da esperto: esperto di tuberi / esperto di insalate / esperto di frutti / esperto di piante aromatiche / esperto di policoltura
- x6** monete da 5 su un lato e da 10 sull'altro

## OBIETTIVO

Lavorare un orto: seminare, far crescere e far maturare gli ortaggi per raccogliere più frutti possibile e vincere la partita.

Il meteo dovrà essere modificato in modo da rispettare le condizioni indicate sulla carta ortaggio e affrontare le calamità che minacceranno il raccolto.

## PREPARAZIONE

### 1. L'ORTO

Distribuire 1 plancia orto a ogni giocatore, su cui giocherà le carte ortaggio.

### 2. LA METEOROLOGIA

Dare 1 carta sole e pioggia (jolly) a ogni giocatore. Va conservata in mano.

**NOTA:** il jolly con il retro invernale si distribuisce solo quando si gioca in 5.



### LA LINEA DEL TEMPO

- 7 Formare **un mazzo con le carte meteo**: mescolare le carte inverno e metterle coperte su un lato del tavolo; mescolare le carte estive e metterle sopra quelle invernali.

Accanto al mazzo scoprire 6 carte, una accanto all'altra. Tutti i giocatori devono vederle nello stesso orientamento, da sinistra a destra.

- 8 Lasciare un po' di spazio a destra per gli scarti: sarà **il mazzo delle carte meteo scartate**.

### 3. LE CARTE DA GIOCO

Distribuiamo 3 carte ortaggio a caso a ogni giocatore: il giocatore ne sceglie 2, che vanno giocate in 2 dei **3 spazi della plancia orto**, mentre le carte indesiderate vanno lasciate al centro del tavolo. Il centro del tavolo è lo spazio del negozio di ortaggi.

- 10 Preparare **il mazzo delle carte da gioco**: mescolare le altre carte ortaggio con le carte azione e le carte calamità e metterle tutte al centro del tavolo in un solo mazzo.

- 11 Accanto al mazzo delle carte da gioco lasciare uno spazio **per il mazzo delle carte da gioco scartate**.

### 4. LA RISERVA DEI GETTONI

- 3 Mettere in una pila i gettoni seme, i gettoni foglia e i gettoni frutto: è **la riserva dei gettoni**.

Distribuire 3 monete da 1 a ogni giocatore.



Lasciare le monete da 5 e da 10 in una pila separata. Si possono usare per il resto.



## IL GIOCO



Si gioca a turno. Il giocatore che ha fatto germinare un seme da meno tempo prende la pedina segnaturno dal lato 1/2/3 e inizia la partita.

Durante il suo turno il giocatore svolge **5 passaggi** in quest'ordine:

**PASSAGGIO 1:** Far scorrere il meteo e modificare la linea del tempo.

**PASSAGGIO 2:** Lavorare l'orto: semina, crescita e maturazione.

**PASSAGGIO 3:** Raccolto.

**PASSAGGIO 4:** Il negozio di ortaggi: rimettere le carte, comprare carte e scartare 1 carta verde.

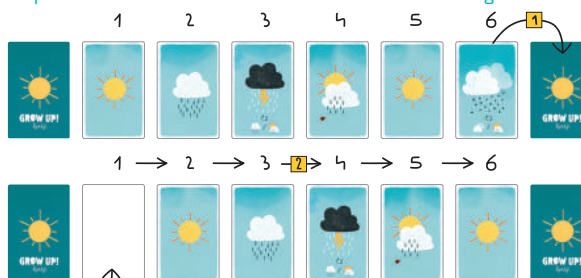
**PASSAGGIO 5:** Risolvere le calamità in corso.

### PASSAGGIO 1: Far scorrere il meteo e modificare la linea del tempo

#### FAR SCORRERE IL METEO:

All'inizio del turno, vanno spostate da sinistra a destra le 6 carte sulla linea del tempo. Per ogni carta che esce, se ne pesca 1 nuova.

In questo modo si simulano i cambiamenti della meteorologia.



1: Il giocatore che ha il turno pesca la carta più a destra della linea del tempo.

Se è **1 carta di bel tempo, la tiene in mano e, in caso contrario, la scarta.**

2: Fa scorrere le altre 5 carte verso destra mantenendone l'ordine.

3: Riempie lo spazio rimasto a sinistra con 1 carta del mazzo.

Una volta riempito lo spazio, se ci sono 3 jolly consecutivi sulla linea del tempo, si scarta la carta che è stata scoperta e se ne scopre 1 nuova.

#### MODIFICARE LA LINEA DEL TEMPO:

Una volta fatto scorrere il meteo, il giocatore può compiere **un'azione** per modificare questa linea del tempo.

Gli interessa modificare la linea del tempo per soddisfare le condizioni meteorologiche delle carte ortaggio che ha in mano.

Per cambiare la linea del tempo il giocatore sostituisce 1 carta della linea del tempo con 1 della sua mano. Se non ha carte in mano, non può compiere alcuna azione.

La carta sostituita viene scartata.

**Esempio:** un giocatore può sostituire 1 carta pioggia con 1 carta sole della sua mano.

**RESTRIZIONE:** sulla linea del tempo non possono mai rimanere **3 jolly consecutivi**.

REGOLE PER LO SCAMBIO DELLE CARTE:

**Le carte del bel tempo:**

- **sole / nuvole / pioggia / jolly:** si possono scambiare con qualsiasi carta meteo.

**Le carte del brutto tempo:**

- **Temporale:** si può scambiare solo con 1 carta pioggia o con il jolly.
- **Sole splendente:** si può scambiare solo con 1 carta sole o con il jolly.
- **Grandine:** si può scambiare solo con 1 carta nuvola o con il jolly.



**La carta vento:**

È una carta speciale che permette di cambiare l'ordine delle carte sulla linea del tempo.

Per giocare la carta vento, il giocatore:

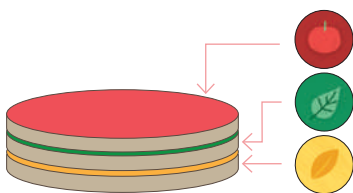
- sostituisce la carta vento con 1 della mano, la scarta e
- riordina le 6 carte sulla linea del tempo mettendole nell'ordine per lui più conveniente.

**La carta gelo:**

si tratta di una carta speciale; ce ne sono 3.

Può essere sostituita da qualsiasi carta della mano, ma invece di essere scartata, viene lasciata al centro del tavolo.

Quando appare sulla linea del tempo la terza carta gelo, si gioca l'ultimo turno e il gioco finisce.



I gettoni ortaggio:  
 ● Gettone frutto  
 ● Gettone foglia  
 ● Gettone seme

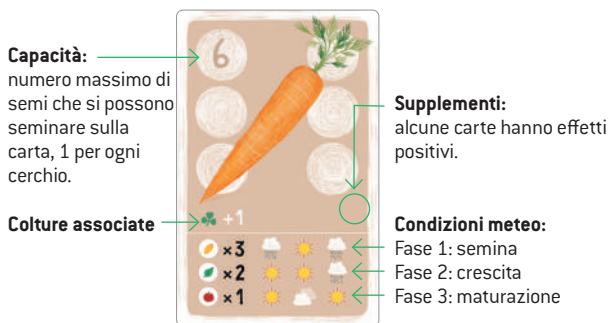
**PASSAGGIO 2:**

**Lavorare l'orto: semina, crescita e maturazione**

Una volta fatto scorrere il meteo, **tutti i giocatori** lavorano l'orto.

**LA CARTA ORTAGGIO:**

Le carte ortaggio contengono le seguenti informazioni:



**Condizioni meteo:**

Per poter seminare, coltivare o portare a maturazione, è necessario rispettare le **condizioni meteo** della fase in questione: i tre simboli del meteo dell'azione che si vuole eseguire devono comparire uguali (consecutivi e nello stesso ordine) sulla carta e sulla linea del tempo.

In questo modo, per poter svolgere l'azione «crescita» sulla carta della carota, è necessario che sulla linea del tempo compaiano 1 sole, 1 sole e 1 pioggia:



Tuttavia l'azione può essere eseguita anche con i jolly:



Il simbolo del **jolly** sia sulla linea del tempo che sulla carta ortaggio può essere interpretato come **sole, nuvola o pioggia**.

Il valore dopo l'icona (● x2) indica quanti gettoni seme, foglia o frutto si possono giocare sulla carta.

**IMPORTANTE!** In un turno, i giocatori possono compiere al massimo 1 azione per ogni carta ortaggio che hanno nell'orto. Pertanto, se un giocatore soddisfa le condizioni, eseguirà un massimo di 3 azioni se ha 3 carte nell'orto. Le carte verdi di miglioramento consentono di realizzare azioni aggiuntive.

**REGOLE DI CRESCITA:** Le azioni devono essere eseguite nell'ordine:

- Fase 1: Mettere i gettoni seme negli spazi della carta.
- Fase 2: Mettere 1 gettone foglia su ogni gettone seme.
- Fase 3: Mettere 1 gettone frutto su ogni gettone foglia.



### FASE 1: Semina

Il giocatore prende dalla riserva al massimo tanti gettoni seme quanti indicati dal valore della fase 1 (🌱 x3 per la carota) e li mette nei cerchi riservati per la semina. I cerchi della carta indicano il numero massimo di semi che si possono piantare in quella carta (6 per la carota). Si può ripetere l'azione di semina in turni successivi, ma mai superando il massimo indicato sulla carta.



### FASE 2: Crescita

Il giocatore prende al massimo tanti gettoni foglia quanti indicati dal valore della fase 2 (🌿 x2 per la carota) e li mette uno per uno sopra 1 gettone seme della carta che si sta giocando.



### FASE 3: Maturazione

Il giocatore prende al massimo tanti gettoni frutto quanti indicati dal valore della fase 3 (🍅 x1 per la carota) e li mette uno per uno sopra 1 gettone foglia della carta che si sta giocando.

**IMPORTANTE!** Si può passare alla fase successiva quando si vuole: non è necessario che la carta sia piena di gettoni seme per iniziare a mettere i gettoni foglia; tuttavia, se ci sono gettoni della fase superiore, non se ne può collocare uno inferiore su quella carta (ad es. non si possono mettere gettoni foglia o seme se ci sono già gettoni frutto).

È normale, ci sono sempre alcuni semi che non crescono mai.

#### Culture associate:

alcune piante crescono meglio se si coltivano insieme ad altre.

Se ci sono almeno due carte ortaggio con lo stesso simbolo (★ pomodoro / cipolla / lattuga / menta 🌿 peperone / spinaci / rapanello / rosmarino 🍄 porro / fragola / carota / prezzemolo) su una plancia orto, quando il giocatore compie l'azione di seminare, coltivare o maturare su queste carte, lo fa con 1 gettone aggiuntivo.

**Esempio:** il giocatore che ha le carote può seminare x3+1, cioè 4 in totale, se sulla stessa plancia ci sono, per dire, i porri.

### PASSAGGIO 3: Raccolto

Dopo aver lavorato l'orto **tutti i giocatori** possono raccogliere i frutti del loro lavoro.

Si può effettuare il raccolto **1 volta sola per carta**.

Non è necessario che ci siano gettoni frutto su tutti i gettoni foglia.

Per raccogliere, il giocatore:

- prende tutti i gettoni frutto da 1 o più carte ortaggio;
- mette tutti i gettoni seme o foglia nella riserva;
- toglie la carta ortaggio dalla plancia orto e la mette coperta nello spazio della plancia contrassegnato con il **cesto**;
- conserva i gettoni raccolti che, coperti, vengono convertiti in monete.

#### SUPPLEMENTI:

- 1 - **Massimo rendimento:** il giocatore guadagna 1 moneta extra se ha raccolto tanti frutti quanti sono indicati sulla carta.
- 1 - **Moneta extra:** ci sono ortaggi che, per le loro dimensioni, danno 1 o 2 monete in più dopo il raccolto.
- 🚫 - **Effetto anticalamità:** ci sono ortaggi che hanno una protezione contro alcune calamità. La calamità non ha effetto su quella carta.

### PASSAGGIO 4 :

### Il negozio di ortaggi: rimettere le carte, comprare carte e scartare 1 carta verde



Il giocatore di turno gira la pedina segnaturno sul lato 4/5 e annuncia che si apre il negozio di ortaggi.

#### 1. Rimettere le carte:

Il giocatore che è di turno comincia a girare le carte del mazzo di gioco e le mette al centro del tavolo. Il giocatore continua a girare le carte, finché non ci sono 3 carte verdi al centro del tavolo. Può darsi che si verifichi più di una calamità o che appaiano molte carte ortaggio, è normale.

#### 2. Comprare carte:

Ora i giocatori possono acquistare **1 sola carta** dal centro del tavolo. Comincia il giocatore che è di turno e, in ordine, tutti gli altri.

#### 1 Tutte le carte valgono 1 moneta.

Il giocatore può acquistare:

- 9 - CARTE ORTAGGIO (marroni): purché abbia **spazio nell'orto**.
- 13 - CARTE AZIONE (verdi): purché abbia **spazio nel magazzino**.

Quando non ci sono più carte nel mazzo, bisogna mischiare il **mazzo delle carte da gioco scartate** e creare un nuovo mazzo.

#### 3. Scartare 1 carta verde:

Alla fine del turno di acquisto, se nessun giocatore ha comprato 1 carta verde, il giocatore che è di turno deve scartarne 1 dal centro a sua scelta.

### COME SI GIOCANO LE CARTE VERDI?

Ci sono due tipi di carte verdi: si giocano in momenti diversi.

#### A) CARTA DI MIGLIORAMENTO:

**Le carte di miglioramento possono essere giocate mentre si lavora l'orto.**

Non importa l'ordine: l'effetto di una carta verde può essere applicato prima o dopo l'azione di semina, crescita o maturazione.

Tutte le carte verdi di miglioramento funzionano allo stesso modo:

- prendere dalla riserva tanti gettoni quanti indicati dalla carta;
- giocare i gettoni sulle carte seguendo le regole della crescita;
- restituire i gettoni non utilizzati e scartare la carta verde.



#### Esempio:

**La carta pacciamatura:** in questo caso il giocatore scambia la carta con 2 gettoni seme e 2 gettoni foglia.

Li gioca sulle sue carte ortaggio seguendo le regole.

Se ci sono gettoni che non può giocare, li rimette nella riserva e poi scarta la carta pacciamatura verde.

Altri esempi:

- **Aratro:** si scambia con gettoni seme.
- **Tubo:** si scambia con gettoni foglia.
- **Letame:** si scambia con gettoni frutto.
- **Serra:** si scambia con gettoni ortaggio a scelta.

## B) CARTA ANTICALAMITÀ:

Si gioca appena prima di risolvere le calamità.

**1 carta anticalamità fa cessare 1 sola calamità.**

Ogni carta anticalamità annulla la calamità corrispondente:

- **Coccinelle:** afidi.
- **Spaventapasseri:** uccelli.
- **Insetticida ecologico:** bruchi e lumache.
- **Insetticida:** bruchi, lumache e afidi, ma scarta anche le carte coccinella di tutti i giocatori se le hanno nel magazzino, anche se non è il loro turno.



- 1 RICOMPENSA!** Quando un giocatore fa cessare una calamità riceve 1 moneta di ringraziamento da tutti i giocatori e 1 dalla riserva.  
Se un giocatore non ha monete, non paga.

Una volta che la carta verde è stata giocata, viene lasciata nel mazzo delle azioni scartate.

Vengono scartate anche le 2 o 3 carte della calamità cessata.

**Esempio:** questa infestazione di lumache mangia 2 piante in fase foglia e 2 piante in fase frutto. Quando la calamità cessa, le 3 carte calamità vanno nel mazzo degli scarti.



## PASSAGGIO 5: Risolvere le calamità in corso

**14** CALAMITÀ IN CORSO: quando ci sono almeno 2 carte calamità dello stesso tipo al centro del tavolo, significa che c'è **una calamità in corso**.

Ci sono 4 tipi di calamità:

- **Bruchi:** si alimentano di foglie.
- **Afidi:** si alimentano di foglie.
- **Lumache:** si alimentano di foglie e di frutti.
- **Uccelli:** si alimentano di semi e di frutti. Alcuni uccelli possono anche far cessare la calamità causata dai bruchi, se in corso, o far scartare la carta api al giocatore che ha il turno.



La calamità colpisce il giocatore che ha il turno e influenza anche i turni successivi di tutti i giocatori finché...

- uno dei giocatori fa cessare la calamità con 1 carta verde o
- la calamità non ha più cibo da consumare.

Se quando si risolve la calamità nessun giocatore ha gettoni visibili (non coperti da altri gettoni) di cui si alimenta l'animale responsabile della calamità, la calamità cessa immediatamente.

Quando una calamità cessa, si prendono tutte le carte di quella calamità e si scartano nel **mazzo delle carte da gioco scartate**.

Per scoprire quante piante sono state colpite, bisogna sommare i valori delle carte calamità attive.

**Esempio pag. 39:** se ci sono 2 carte uccelli, esse influiscono su 2 gettoni seme e 2 gettoni frutto (1+1) del giocatore che ha il turno.

Tuttavia, in aggiunta, la carta uccelli elimina l'infestazione di bruchi, se quella calamità è attiva. Quando la calamità viene annullata, le 2 carte calamità vanno nel mazzo degli scarti.

### LE PIANTE COLPITE :

Il giocatore sceglie le piante che vuole perdere. Una pianta colpita viene completamente rimossa dalla carta.

- I gettoni foglia e frutto tornano nella riserva.
- I gettoni seme **si girano ad indicare che in quello spazio della carta non è più possibile seminare**.

**15** Se la carta ortaggio viene lasciata senza possibilità di crescita o raccolto, viene rimossa e lasciata nel mazzo delle carte da gioco scartate.



Alla fine del turno il giocatore consegna la pedina segnaturno al seguente giocatore, che la mette davanti a sé sul lato 1/2/3.

## REGOLE

- Se un giocatore esaurisce le carte ortaggio e al centro del tavolo non ne sono rimaste, può tornare a giocare una delle carte completate pagando 1 moneta.
- Se un giocatore esaurisce le monete e le carte ortaggio, riceve un prestito di 3 monete dalla riserva. Dovrà sottrarre 3 punti alla fine.

## FINE DEL GIOCO

Quando appare sulla linea del tempo la terza carta gelo, comincia l'ultimo turno.  
**È arrivato l'inverno e termina la partita.**

Il giocatore con il maggior numero di punti diventa il miglior orticoltore della partita.

### Punteggio

Ogni giocatore somma:

- Tutte le monete ottenute: **1 x 1 punto.**
- **1 punto** per ogni carta ortaggio completata. Le carte che sono rimaste nell'orto senza raccolto non si contano.
- Punti per le colture associate:
  - 2 carte con lo stesso simbolo: **1 punto.**
  - 3 carte con lo stesso simbolo: **2 punti.**
  - 4 carte con lo stesso simbolo: **3 punti.**
- Punti per ogni gettone cappello ottenuto: il giocatore che riesce a raccogliere per primo tutte le carte ortaggio dello stesso tipo vince il corrispondente cappello da esperto.
  - ESPERTO DI TUBERI: il primo che ne raccoglie 3: **2 punti**  
cipolle / barbabietole / carote / patate / porri / ravanelli / aglio
  - ESPERTO DI FRUTTI: il primo che ne raccoglie 3: **2 punti**  
zucche / carciofi / cocomeri / zucchine / fragole / peperoni / broccoli / pomodori
  - ESPERTO DI INSALATE: il primo che le raccoglie tutte: **4 punti**  
spinaci / lattuga / cavolo
  - ESPERTO DI PIANTE AROMATICHE: chi le raccoglie tutte: **4 punti**  
menta / rosmarino / prezzemolo
  - ESPERTO DI POLICOLTURA: chi ne raccoglie 4, 1 di ciascun gruppo: **2 punti**  
1 tubero / 1 frutto / 1 foglia / 1 pianta aromatica

## OLTRE IL GIOCO

Hai tra le mani un gioco che...

- motiva a preparare strategie
- stimola il processo decisionale
- richiede la pianificazione delle giocate e l'anticipazione
- trasmette conoscenze di orticoltura.

## ITALIANO

# GROW UP VARIANTE SEMPLIFICATA

Si può iniziare giocando una partita introduttiva solo con le 28 carte meteo e le 21 carte ortaggio (marrone).

Questa è un'ottima alternativa per i più piccoli.

In questo caso, il giocatore svolge 4 passaggi:

- A:** Far scorrere il meteo.
- B:** Lavorare l'orto: semina, crescita e maturazione.
- C:** Raccolto.
- D:** Rimettere le carte al centro e comprare carte.

I passaggi A, B e C non cambiano. Il passaggio in cui si rimettono a posto le carte e se ne acquistano invece cambia: al centro devono esserci sempre 3 carte ortaggio visibili, anziché 3 carte verdi d'azione. Ciascun giocatore, durante il suo turno, può comprare 1 carta al massimo e giocarla sul suo terreno.



## CATALÀ

## GROW UP

[Consulteu el gràfic de la pàgina 39]

## JOC D'ESTRATÈGIA I COL · LABORACIÓ

Joc d'estratègia: els jugadors defineixen estratègies individuals i col · laboren per assolir l'objectiu.

## HI HAVIA UNA VEGADA...

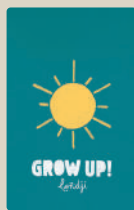
...un hort on les hortalisses creixien ufanoses al ritme del bon temps. Cuida el teu hort i pren les decisions en el moment adequat per recollir tants fruits com puguis.

**Nombre de jugadors:** de 2 a 5

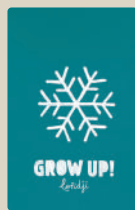
**Edat dels jugadors:** a partir de 8 anys

**Temps de cada partida:** 50 minuts

x28



17 d'estiu



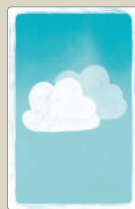
11 d'hivern



3 de gelada



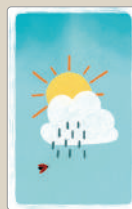
4 de sol



4 de núvol



4 de pluja

5 de sol i pluja  
(el comodí)

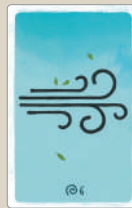
2 de sol ardent



2 de pedregada



2 de tempesta

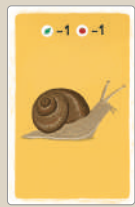


2 de vent

x53



21 d'hortalissa



12 de plaga



8 d'extinció de plaga



12 de millora

## ELEMENTS

- x5** taulells d'hort, 1 per cada jugador
- x1** fitxa d'indicador de torn
- x225** fitxes d'hortalissa: 75 de llavor (de terreny erm al dors), 75 de fulla i 75 de fruit (de moneda d'1 al dors)
- x81** cartes
  - 28 cartes del temps: 17 d'estiu, símbol de sol al dors; i 11 d'hivern, símbol de neu al dors
  - 53 cartes de joc:
    - 21 cartes d'hortalissa (marrons)
    - 12 cartes de plaga (grogues)
    - 8 cartes d'extinció de plaga (verdes)
    - 12 cartes de millora (verdes)
- x5** cartes de barret d'expert: expert en tubercles / expert en fulles / expert en fruits / expert en aromàtiques / expert en policultiu
- x6** monedes de 5 per una cara i de 10 pel l'altra

## OBJECTIU

Treballar un hort: sembrar, créixer i madurar les hortalisses per poder recol · lectar tants fruits com es pugui i guanyar la partida. Caldrà modificar el temps perquè es compleixin les condicions meteorològiques que ens indica la carta d'hortalissa i fer front a les plagues que ens amenaçaran la collita.

## PREPARACIÓ

### 1: L'HORT

Repartim 1 taulell d'hort a cada jugador, on hi jugarà les cartes d'hortalissa.

### 2: LA METEOROLOGIA

Donem 1 carta de sol i pluja (comodí) a cada jugador. Se la guarda a la mà.

**ACLARIMENT:** el comodí amb el dors d'hivern només el donem si juguem 5 jugadors.



### LA LÍNIA DEL TEMPS

- 7 Fem **la pila de les cartes del temps**: barregem les cartes d'hivern i les posem cap per avall en un lateral de la taula, barregem les cartes d'estiu i les posem a sobre les d'hivern.

Al costat de la pila girem 6 cartes una al costat de l'altra.

Tots els jugadors les han de veure en la mateixa orientació d'esquerra a dreta.

- 8 Reservem l'espai de més a la dreta per a les descartades: serà **la pila de les cartes de temps descartades**.

### 3: LES CARTES DE JOC

Donem 3 cartes d'hortalissa a l'atzar a cada jugador. En tria 2, les juga en 2 dels

- 9 **3 espais del taulell** de l'hort i deixa la que no vol al centre de la taula. El centre de la taula és l'espai de l'agrobotiga.

- 10 Preparem **la pila de cartes de joc**: barregem les altres cartes d'hortalissa amb les cartes d'acció i les cartes de plaga i les deixem al centre de la taula en una sola pila.

Al costat de la pila de cartes de joc reservem un espai per a **la pila de les**

- 11 **cartes de joc descartades**.

### 4: LA RESERVA DE FITXES

- 3 Fem una pila amb les fitxes de llavor, de fulla i de fruit: és **la reserva de fitxes**.

Repartim 3 monedes d'1 a cada jugador.



Deixem les monedes de 5 i 10 en una pila a part. Les podem utilitzar per tenir canvi.



## EL JOC



Es juga per torns. El jugador que fa menys temps que ha fet germinar una llavor agafa la fitxa d'indicador de torn per la cara 1/2/3 i comença la partida.

Durant el seu torn el jugador fa **5 passos** en aquest ordre:

**PAS 1:** Fer córrer el temps i modificar la línia del temps.

**PAS 2:** Treballar l'hort: sembrar, créixer i madurar.

**PAS 3:** Recol·lectar plantes

**PAS 4:** L'agrobotiga: reomplir cartes, comprar cartes i descartar 1 carta verda.

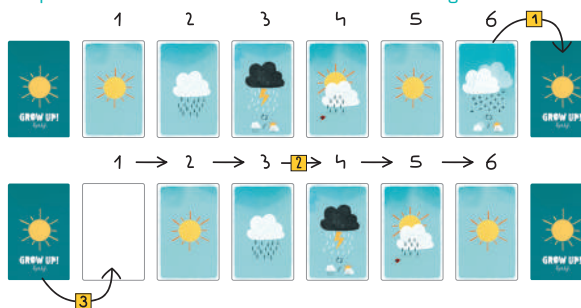
**PAS 5:** Resoldre les plagues actives

### PAS 1: Fer córrer el temps i modificar la línia del temps

#### FER CÓRRER EL TEMPS:

Al principi del torn, les 6 cartes de la línia del temps es desplacen d'esquerra a dreta. Per cada carta que surt, n'entra 1 de nova.

*D'aquesta manera simulem els canvis en la meteorologia.*



1: El jugador que té el torn agafa la carta de més a la dreta de la línia del temps. **Si és 1 carta de bon temps se la queda a la mà i, si no, la descarta.**

2: Desplaça les altres 5 cap a la dreta tot mantenint l'ordre.

3: Omple l'espai que ha quedat a l'esquerra amb 1 carta de la pila.

Un cop omplert l'espai, si a la línia del temps queden 3 comodins seguits, cal descartar la carta que s'ha girat i girar-ne 1 de nova.

#### MODIFICAR LA LÍNIA DEL TEMPS:

Un cop s'ha fet córrer el temps, el jugador pot fer **una acció** per modificar aquesta línia.

Li interessa modificar la línia del temps per complir les condicions meteorològiques de les cartes d'hortalissa que té.

Per modificar la línia del temps el jugador substitueix 1 carta de la línia del temps per 1 de la seva mà. Si no té cartes a la mà, no pot fer cap acció. La carta substituïda es descarta.

*Exemple: Un jugador pot substituir una carta de pluja per una de sol de la seva mà.*

**RESTRICCIÓ:** a la línia del temps no hi poden quedar mai **3 comodins seguits**.

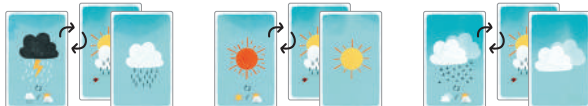
NORMES PER CANVIAR CARTES:

**Les cartes de bon temps:**

- **Sol / núvol / pluja / comodí:** es poden canviar per qualsevol carta de temps.

**Les cartes de mal temps:**

- **Tempesta:** es pot canviar només per 1 pluja o pel comodí.
- **Sol ardent:** es pot canviar només per 1 sol o pel comodí.
- **Pedregada:** es pot canviar només per 1 núvol o pel comodí.



**La carta de vent:**

Ens permet canviar l'ordre de les cartes de la línia del temps.

Per jugar el vent, el jugador:

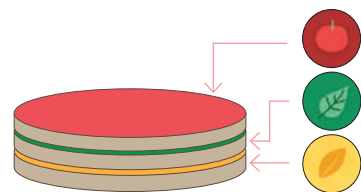
- substitueix la carta de vent per 1 de la mà i la descarta i
- reordena les 6 cartes de la línia del temps amb l'ordre que més li convingui.

**La carta de gelada:**

Es tracta d'una carta especial de la qual n'hi ha 3.

Es pot substituir per qualsevol carta de la mà, però, en lloc de descartar-la, es deixa al centre de la taula.

Quan la tercera carta de gelada apareix a la línia del temps, es juga l'últim torn i s'acaba el joc.



Les fitxes de planta d'hortalissa:

- Fitxa de fruit
- Fitxa de fulla
- Fitxa de llavor

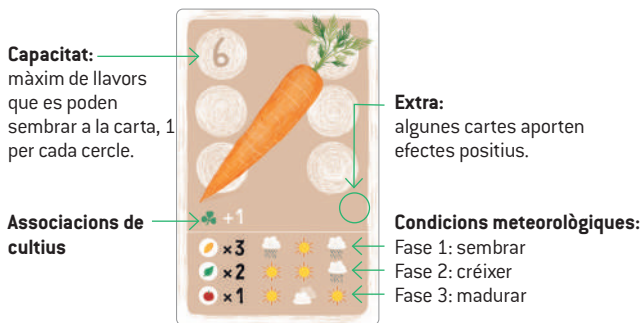
**PAS 2:**

**Treballar l'hort: sembrar, créixer i madurar**

Un cop s'ha fet córrer el temps, **tots els jugadors** treballen l'hort.

**LA CARTA D'HORTALISSA:**

Les cartes d'hortalissa contenen la informació següent:



**Condicions meteorològiques:**

Per poder sembrar, créixer o madurar cal complir **les condicions meteorològiques** de la fase en qüestió: els tres símbols de temps de l'acció

que volem han d'aparèixer iguals (consecutius i en el mateix ordre) a la carta i a la línia del temps.

D'aquesta manera, per poder dur a terme l'acció de créixer a la carta de la pastanaga cal que a la línia del temps hi aparegui 1 sol, 1 sol i 1 pluja:



Però també es pot fer l'acció amb comodins:



El símbol de **comodí** tant a la línia del temps com a la carta d'hortalissa pot ser interpretat com un **sol**, com un **núvol** o com una **pluja**.

El valor després de la icona (● x2) ens indica quantes fitxes de llavor, de fulla o de fruit podem jugar sobre la carta.

**IMPORTANT!** En un torn els jugadors poden fer com a màxim 1 acció per cada carta d'hortalissa que tinguin a l'hort. Per tant, si un jugador compleix les condicions, com a màxim farà 3 accions si té 3 cartes a l'hort. Les cartes verdes de millora permeten fer accions addicionals.

**NORMES DE CREIXEMENT:** Cal fer les accions per ordre:

Fase 1: posar fitxes de llavor als espais de la carta.

Fase 2: posar 1 fitxa de fulla a sobre cada fitxa de llavor.

Fase 3: posar 1 fitxa de fruit a sobre cada fitxa de fulla.



### FASE 1: Sembrar:

El jugador agafa com a màxim tantes fitxes de llavor de la reserva com indica el valor de la fase 1 (🌱 x3 per a la pastanaga) i les col·loca als cercles reservats per sembrar. Els cercles de la carta ens indiquen el màxim de llavors que podrem plantar en aquella carta (de 6 per a la pastanaga). Podem repetir l'acció de sembrar en successius tornos, però mai no superarem el màxim de la carta.



### FASE 2: Créixer:

El jugador agafa com a màxim tantes fitxes de fulla com ens indica el valor de la fase 2 (🌿 x2 per a la pastanaga) i les col·loca una per una sobre 1 fitxa de llavor de la carta que estem jugant.



### FASE 3: Madurar:

El jugador agafa com a màxim tantes fitxes de fruit com ens indica el valor de la fase 3 (🍎 x1 per a la pastanaga) i les col·loca una per una sobre 1 fitxa de fulla de la carta que estem jugant.

**IMPORTANT!** Pots passar a la fase següent quan vulguis, no cal tenir la carta plena de fitxes de llavor per començar a posar fitxes de fulla; ara bé, si hi ha fitxes de la fase superior, no en pots posar una d'inferior en aquella carta (no pots posar fitxes de fulla o de llavor si ja n'hi ha de fruit).

És normal, sempre hi ha algunes llavors que no arriben a créixer mai.

### Associacions de cultius:

Hi ha plantes que creixen millor si les associem.

Si en un taulell d'hort hi ha almenys dues cartes d'hortalissa amb el mateix símbol (★ tomàquet / ceba / enciam / menta / 🌙 pebrot / espinac / ravenet / romani / 🍄 porro / maduixa / pastanaga / julivert), en aquestes cartes, quan el jugador fa l'acció de sembrar, créixer o madurar, ho fa amb 1 fitxa addicional.

**Exemple:** el jugador que té les pastanagues podrà sembrar x3+1; és a dir, 4 en total, si al mateix taulell hi ha, per exemple, els porros.

### PAS 3:

#### Recol·lectar plantes

Després de treballar l'hort **tots els jugadors** poden recol·lectar.

Només podem recol·lectar **1 vegada per carta**.

No cal que hi hagi fitxes de fruit sobre totes les fitxes de fulla.

A fi de recol·lectar, el jugador:

- Agafa totes les fitxes de fruit d'1 o més cartes d'hortalissa.
- Torna totes les fitxes de llavor i de fulla a la reserva.
- Retira la carta d'hortalissa del taulell i se la guarda cap per avall a l'espai del taulell marcat amb el **cistell**.
- Es guarda les fitxes de fruit recol·lectades girades cap per avall, que ara es converteixen en monedes.

### EXTRES DESPRÉS DE RECOL·LECTAR:

- 1 - **Màxim rendiment:** guanya 1 moneda extra si has recollit tants fruits com hagin pogut de la carta.
- 1 - **Moneda extra:** hi ha hortalisses que, per la seva grandària, donen 1 o 2 fitxes de moneda addicionals després de recol·lectar.
- 🚫 - **Efecte antiplaga:** hi ha hortalisses que tenen protecció contra alguna plaga. La plaga no pot menjar d'aquella carta.

### PAS 4:

#### L'agrobotiga: reomplir cartes, comprar cartes i descartar 1 carta verda



El jugador que té el torn gira la fitxa d'indicador de torn amb la cara 4/5 i anuncia que s'obre l'agrobotiga.

#### 1. Reomplir cartes:

El jugador que té el torn comença a girar cartes de la pila de joc i les deixa al centre de la taula. Fins que al centre de la taula no hi ha 3 cartes verdes girades el jugador no para de girar-ne. Pot ser que s'activi més d'una plaga o que apareguin moltes cartes d'hortalissa, no passa res.

#### 2. Comprar cartes:

Ara els jugadors poden comprar **1 sola carta** del centre de la taula. Comença el que té el torn i per ordre fins al darrer.

#### 1 Totes les cartes valen 1 moneda.

El jugador pot comprar:

- 9 - CARTES D'HORTALIÇA (marrons): sempre que tingui **espai a l'hort**
- 13 - CARTES D'ACCIÓ (verdes): sempre que tingui **espai al magatzem**

- 11 - Quan ja no queden més cartes a la pila cal barrejar la **pila de cartes de joc descartades** i fer una nova pila.

#### 3. Descartar 1 carta verda:

Un cop acabada la ronda de comprar, si cap jugador no ha comprat 1 carta verda, el jugador que té el torn n'ha de descartar 1 del centre a la seva elecció.

### COM ES JUGUEN LES CARTES VERDES?

Hi ha dos tipus de cartes verdes i es juguen en diferents moments.

#### A) CARTA DE MILLORA:

**Les cartes de millora es poden jugar durant el moment de treballar l'hort.**

No importa l'ordre: es pot aplicar l'efecte d'una carta verda abans o després de fer l'acció de sembrar, créixer o madurar.

Totes les cartes verdes de millora tenen el mateix funcionament:

- Agafa tantes fitxes de la reserva com indica la carta.
- Juga les fitxes sobre les cartes seguint les normes de creixement.
- Torna les fitxes no utilitzades i descarta la carta verda.



#### Exemple:

**La carta de cobertura:** en aquest cas, el jugador canvia la carta per 2 fitxes de llavor i 2 de fulla.

Les juga sobre les seves cartes d'hortalissa seguint les normes. Si hi ha fitxes que no pot jugar, les torna a la reserva i després descarta la carta verda de cobertura.

Altres exemples:

- **Arada:** es canvia per fitxes de llavor.
- **Mànega:** es canvia per fitxes de fulla.
- **Fems:** es canvia per fitxes de fruit.
- **Hivernacle:** es canvia per fitxes d'hortalissa a la nostra elecció.

## B) CARTA D'EXTINCIÓ DE PLAGA:

Es juga just abans de resoldre les plagues.

**1 carta d'extinció només extingeix 1 plaga.**

Cada carta d'extinció extermina la seva plaga corresponent:

- **Marietes:** pugó
- **Espantaocells:** ocells
- **Insecticida eco:** erugues i cargols.
- **Insecticida:** erugues, cargols i pugó, però també descarta les cartes de marieta de tots els jugadors que en tinguin al magatzem, encara que no sigui el seu torn.



- 1 RECOMPENSA!** Quan un jugador extingeix una plaga rep 1 moneda d'agraïment de tots els jugadors i 1 de la reserva.  
Si un jugador no té diners, no paga.

Un cop jugada la carta verda es deixa a la pila d'accions descartades. Les 2 o 3 cartes de la plaga extingida també es descarten.

## PAS 5: Resoldre les plagues actives

- 14** PLAGUES ACTIVES: quan al centre de la taula hi ha almenys 2 cartes de plaga del mateix tipus, vol dir que hi ha una **plaga activa**.

Hi ha 4 tipus de plagues:

- **Erugues:** s'alimenten de fulles.
- **Pugons:** s'alimenten de fulles.
- **Cargols:** s'alimenten de fulles i fruits.
- **Ocells:** s'alimenten de llavors i fruits. Alguns ocells també poden extingir una plaga d'erugues si està activa o descartar la carta d'abelles del jugador que té el torn.



La plaga afecta el jugador que té el torn i també tindrà efecte en els torns successius de tots els jugadors fins que...

- un dels jugadors l'extingeixi amb 1 carta verda o
- la plaga no tingui menjar.

Si quan resollem la plaga cap jugador no té fitxes visibles (no tapades per altres fitxes) de les quals s'alimenta la plaga, aquesta s'extingeix immediatament.

Quan una plaga s'extingeix, agafem totes les cartes d'aquella plaga i les descartem a la **pila de cartes de joc descartades**.

Per saber quantes plantes queden afectades, cal sumar els valors de les cartes de plaga actives.

**Exemple pàg. 39:** si hi ha 2 cartes d'ocells, aquestes afecten 2 fitxes de llavor i 2 de fruit {1+1} del jugador que té el torn.

Però, a més, la carta d'ocells eliminaria la plaga d'erugues, si aquesta plaga estigués activa. Quan la plaga s'elimini, les 2 cartes de plaga aniran a la pila de descartades.

### LES PLANTES AFECTADES:

El jugador escull les plantes que vol perdre. Una planta afectada es treu sencera de la carta.

- Les fitxes de fulla i fruit es tornen a la reserva de fitxes.
- Les fitxes de llavor **es giren pel dors per indicar que en aquell espai de la carta ja no es pot tornar a sembrar.**

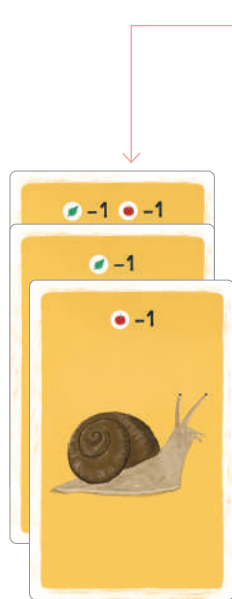
**15**

Si la carta d'hortalissa es queda sense possibilitats de creixement ni de recol·lecció, es retira i es deixa a la pila de cartes de joc descartades.



Al final del torn el jugador reparteix la fitxa d'indicador de torn al següent jugador, que la deixa davant seu amb la cara 1/2/3.

**Exemple:** aquesta plaga de cargols menja 2 plantes en fase de fulla i 2 plantes en fase de fruit.  
Quan la plaga s'extingeix, les 3 cartes de plaga aniran a la pila de descartades



## REGLES

- Si un jugador s'ha quedat sense cartes d'hortalissa i al centre de la taula no en queden, pot tornar a jugar una de les que ha completat pagant 1 moneda.
- Si un jugador es queda sense monedes i sense cartes d'hortalissa, rep un préstec de 3 monedes de la reserva. Resta 3 punts al final.

## FINAL DEL JOC

Quan la tercera carta de gelada apareix a la línia del temps comença l'últim torn. **Ha arribat l'hivern i s'acaba la partida.**

El jugador amb més punts esdevé el millor hortolà de la partida.

### Puntuació

El jugador suma:

- Totes les monedes aconseguides: **1 x 1 punt.**
- **1 punt** per cada carta d'hortalissa completada. Les cartes que han quedat a l'hort sense recol·lectar no sumen.
- Punts per associacions de cultius:
  - 2 cartes amb símbol igual: **1 punt.**
  - 3 cartes amb símbol igual: **2 punts.**
  - 4 cartes amb símbol igual: **3 punts.**
- Punts per cada fitxa de barret aconseguida: el jugador que aconsegueix ser el primer a recol·lectar totes les cartes d'hortalissa del mateix tipus guanya el barret d'expert corresponent.
  - EXPERT EN TUBERCLES: el primer a recol·lectar-ne 3: **2 punts**  
cebres / remolatxes / pastanagues / patates / porros / ravenets / alls
  - EXPERT EN FRUITS: el primer a recol·lectar-ne 3: **2 punts**  
carbasses / escarxofes / síndries / carbassons / maduixes / pebrots / bròquils / tomàquets
  - EXPERT EN FULLES: recol·lectar-les totes 3: **4 punts**  
espinacs / enciams / cols
  - EXPERT EN AROMÀTIQUES: recol·lectar-les totes 3: **4 punts**  
menta / romaní / julivert
  - EXPERT EN POLICULTIU: recol·lectar-ne 4, 1 de cada grup: **2 punts**  
1 tubercle / 1 fruit / 1 fulla / 1 aromàtica

## MÉS ENLLÀ DEL JOC

A les teves mans tens un joc que...

- motiva a definir estratègies,
- estimula la presa de decisions,
- requereix planificar jugades i anticipar-se i
- aporta coneixements d'horticultura.

## CATALÀ

# GROW UP VARIANT D'INICIACIÓ

Es pot començar jugant una partida d'iniciació només amb les 28 cartes de meteorologia i les 21 cartes d'hortalissa (marrons).

També és una bona alternativa per a nens més petits.

En aquest cas, el jugador fa 4 passos:

**A:** Fer córrer el temps.

**B:** Treballar l'hort: sembrar, créixer i madurar.

**C:** Recol·lectar.

**D:** Reomplir les cartes del centre i comprar cartes.

Els passos A, B i C es fan igual. El pas de reposar cartes i comprar varia: al centre sempre hi ha d'haver 3 cartes d'hortalissa visibles, en lloc de 3 cartes verdes d'acció. El jugador, durant el seu torn, en pot comprar 1 com a molt i jugar-la al seu terreny.







Producte  
lingüísticament  
responsable

**lonđji**<sup>®</sup>  
BARCELONA