



En este ejemplo, si el jugador mueve el cangrejo ermitaño y lo coloca sobre la ficha de Caracola, ambos pasan a ser considerados una unidad. Esto le otorgará más puntos al jugador al final de la partida y, además, deja un espacio libre en el jardín.

Recuerda: ningún animal puede pasar por encima o colocarse sobre el coral.

4 - REPONER EL MERCADO

Si han quedado espacios vacíos en el mercado, debes rellenarlos para dar por finalizado tu turno. Para ello, roba una nueva ficha de Jardín de la bolsa, colócala en el espacio vacío que elijas, y así sucesivamente hasta rellenar todos los espacios del mercado.

Ahora es el turno del siguiente jugador, siempre en el sentido de las agujas del reloj.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida se termina en cuanto una persona se quede sin espacios libres en su jardín, ya sea después de colocar las nuevas fichas de Jardín o después de mover sus animales. Cuando esto suceda, esta persona terminará su turno, todos los demás jugarán un turno más, y después, la partida habrá terminado.

Si el final de la partida se ha desencadenado porque una persona ha ocupado todos los espacios libres de su jardín con las fichas de Jardín que ha comprado, la partida termina obligatoriamente, aunque más tarde en el mismo turno se libere uno de los espacios de su jardín al mover alguno de sus animales.

Una vez que todo el mundo haya jugado su turno final, dale la vuelta al tablero de mercado para utilizar el marcador. Coloca el pulpo de tu color en el espacio del marcador con un 0 y muévelo según los puntos de belleza que obtengas gracias a tu jardín.

CÓMO HACER EL RECUENTO DE PUNTOS

1. **Suma** todos los puntos de belleza obtenidos con tus fichas de Pez payaso y de Caballito de mar.
2. **Puntúa tus reliquias:**
0 puntos si tienes 1 ficha de Reliquia
2 puntos **cada una** si tienes 2 fichas de Reliquia
5 puntos **cada una** si tienes 3 o más fichas de Reliquia

3. Puntúa tus cangrejos ermitaños:

- 1 punto por cada cangrejo ermitaño sin hogar
- 0 puntos por cada cangrejo ermitaño en una ficha de Basura
- Si un cangrejo ermitaño está en una ficha de Basura, no tengas en cuenta esa ficha al puntuar la basura de tu jardín.
- +6 puntos por cada cangrejo en una ficha de Caracola

4. Puntúa tu basura:

- Si tienes 1 ficha de Basura te resta 1 punto. Si tienes 2 fichas de Basura, cada **ficha de Basura** te resta 2 puntos. Si tienes 3 fichas de Basura, **cada ficha de Basura** te resta 3 puntos, y así sucesivamente.

5. **Finalmente**, suma todos los puntos de belleza indicados en el resto de tus fichas de Jardín (corales, anémonas, hierbas marinas y estrellas de mar) y resta 2 puntos por cada ficha de Ostra que tengas.

Nota: las fichas que estén debajo de las estrellas de mar y los cangrejos ermitaños, así como cualquier ficha cubierta por otras fichas de bonificación, también se incluyen en el recuento de la puntuación final. Todas las formas de puntuar están en las fichas de Jardín y también en la parte trasera de este reglamento.

La persona que obtenga una puntuación más alta demostrará que tiene el jardín marino más bonito de todos y ¡se hará con la victoria!

En caso de empate, la persona empatada con menos fichas de puntuación negativa gana la partida. Si aun así hay empate, la persona empatada a la que le hayan sobrado más perlas gana. Si aun así hay empate, las personas empatadas comparten la victoria.

¡GRACIAS POR JUGAR!

Diseño: Roberta Taylor – Ilustraciones: Kerri Aitken
Gestión del proyecto: David Harding
Traducción: Laura Castro Trullén
Revisión: Marina Temprano Benítez

Mi más sincero agradecimiento a Game Artisans of Canada, la Fallcon Gaming Society y a todos los que han probado este juego durante estos años, incluidos Cheryl Court, Patrick Dorsey, David London, Lorne Kletke, Jacqui Fraser y Warren Loewen. También quiero dar las gracias a Craig Hallex, que me escucha cuando necesito expresar mis ideas en voz alta y que prueba los juegos con una paciencia infinita. Fdo. Roberta
Gracias también a: Arnaud Charpentier, Mathis Bouchet y Matt Molandes.

Y un agradecimiento especial a todos aquellos que nos ayudaron en Kickstarter a hacer realidad este juego.

CONTACTO

Octopus's Garden © 2022 Maple Games. Todos los derechos reservados.
El logo de Octopus's Garden es propiedad de © Maple Games. El logo de Maple Games es una marca registrada y propiedad de © Grail Games.
Fabricado en China.

Atención: peligro de asfixia. No apropiado para menores de 3 años.
Conserve esta información para su referencia.



<https://maple.games/>

EL JARDÍN DEL PULPO

CÓMO JUGAR

Compite contra otros pulpos por crear el jardín marino más bonito utilizando tus perlas para comprar plantas y animales, cultivando ostras y atrayendo peces preciosos a tu jardín.

DISEÑADO POR ROBERTA TAYLOR – ILUSTRADO POR KERRI AITKEN
2 - 4 PERSONAS 30 - 45 MIN EDAD 8+

CONTENIDO

- 4 JARDINES INDIVIDUALES (1 por persona) con 2 ostras incluidas en ellos y 24 espacios de jardín vacíos.
- 2 HOJAS DE AYUDA RÁPIDA
- 106 FICHAS DE JARDÍN (cada una con su coste en perlas y su valor en puntos de belleza al final de la partida).
- 4 PULPOS DE MADERA
- 16 FICHAS DE OSTRA
- 1 TABLERO DE MERCADO (con un marcador en el reverso).
- 5 FICHAS DE PEZ PAYASO Y 5 FICHAS DE CABALLITO DE MAR (con valores 7, 6, 5, 4 y 3).
- 40 PERLAS Y 5 CONCHAS DE OSTRA PARA GUARDARLAS
- 1 BOLSA (para guardar las fichas de Jardín).
- 1 REGLAMENTO

Una ficha de Jardín en detalle:



Tipos:



PREPARACIÓN

Para preparar una partida, sigue los siguientes pasos:

1. Coloca el tablero de mercado en el centro de la mesa y reparte a cada persona un tablero-jardín y dos perlas, que tendrán que colocar sobre una concha de ostra cerca de sus respectivos jardines.
2. Coloca las perlas sobrantes en una concha de ostra en el centro de la mesa, junto al mercado.
3. Apila las fichas de Pez payaso y de Caballito de mar al lado del mercado en orden ascendente: las fichas de menor valor irán al fondo de la pila, mientras que las de mayor valor irán arriba del todo.
Nota: en partidas para 2 personas, utiliza solo las fichas de Pez payaso y Caballito de mar con valores 6, 4 y 3.
4. Coloca las fichas de Ostra en la cama de ostras que hay en el tablero de mercado.
5. Introduce todas las fichas de Jardín en la bolsa y mézclalas bien. Roba 9 fichas de la bolsa de forma aleatoria y colócalas en los 9 espacios del tablero de mercado.

No necesitarás los pulpos de madera hasta el final de la partida.

¡Ya está todo listo para jugar! La última persona que haya buceado empieza la partida (también se puede elegir de manera aleatoria).

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA PARA 3 PERSONAS:



CÓMO JUGAR

En tu turno, realiza estas fases en orden:

1. Cosechar perlas
2. Recolectar y colocar fichas de Jardín
3. Mover estrellas de mar y cangrejos ermitaños
4. Reponer el mercado

En detalle, un turno se desarrolla así:

1 - COSECHAR PERLAS

Al inicio de todos tus turnos, cosecha 1 perla por cada ostra que tengas en tu jardín. Simplemente toma las perlas de la concha de ostra del centro de la mesa. Esto significa que en tu primer turno conseguirás acumular 4 perlas, ya que tu jardín ya viene con 2 ostras en él de forma permanente.

2 - RECOLECTAR Y COLOCAR FICHAS DE JARDÍN

La siguiente fase consiste en recolectar y colocar fichas de Jardín del mercado. Para ello, existen tres opciones disponibles, pero solo podrás realizar **una** de las tres en tu turno:

A. COMPRAR 1 FILA O COLUMNA ENTERA DE FICHAS DE JARDÍN DEL MERCADO

Esta opción solo estará disponible si puedes pagar el coste de todas las fichas de la fila o columna que quieras comprar (cada ficha tiene escrito su coste en perlas). Si eliges esta opción, debes comprar las tres fichas de la fila o columna que quieras, no puedes dejar ninguna en el mercado. Toma las tres fichas que quieras comprar y págalas depositando su coste en perlas en la concha de ostra del mercado.

Después, tienes que colocar las tres fichas de Jardín que has comprado en cualquier espacio vacío de tu jardín, no es necesario que pongas las tres juntas. Hacia el final de la partida, si solo tienes espacio en tu jardín para 1 o 2 de las 3 fichas que has comprado, tendrás que elegir cuál(es) de ellas colocarás en tu jardín y cuál(es) descartarás de la partida.



Por ejemplo, comprar la columna de fichas de la derecha (reliquia, caracola y coral) te costaría 6 perlas...

...y comprar la fila de fichas inferior (2 hierbas marinas y 1 coral) te costaría 3 perlas.

GANAR UN PEZ PAYASO O UN CABALLITO DE MAR (FICHAS DE BONIFICACIÓN):

Cuando consigas colocar un grupo de 3 fichas de Anémona en tu jardín, ganas una ficha de bonificación de Pez payaso. Para ello, toma la ficha de Pez payaso que esté en la parte superior de la pila de peces payaso y colócala sobre tu grupo de anémonas, de forma que no ocupe otro espacio en tu jardín.



De la misma forma, cuando consigas colocar un grupo de 5 fichas de Hierba marina en tu jardín, ganas una ficha de bonificación de Caballito de mar. Para ello, toma la ficha de Caballito de mar que esté en la parte superior de la pila de caballitos de mar y colócala sobre tu grupo de hierbas marinas, de forma que no ocupe otro espacio en tu jardín.



Nota: podrás obtener una segunda ficha de Pez payaso o Caballito de mar si consigues colocar 6 anémonas o 10 hierbas marinas, y así sucesivamente. Las nuevas anémonas o hierbas marinas pueden añadirse al grupo que ya tenías o crear uno nuevo.

Si consigues tener más de un grupo de anémonas o hierbas marinas y estos grupos terminan por fusionarse en uno grande, no pierdes ninguno de los animales que habías atraído con los distintos grupos.

Una vez que todas las fichas de Pez payaso y Caballito de mar hayan sido recolectadas, aunque crees nuevos grupos de anémonas o hierbas marinas no podrás ganar más peces payaso o caballitos de mar, respectivamente.



Una vez que todas las fichas de Pez payaso y Caballito de mar hayan sido recolectadas, aunque crees nuevos grupos de anémonas o hierbas marinas no podrás ganar más peces payaso o caballitos de mar, respectivamente.

B. ATRAER A UNA NUEVA OSTRA DE LA CAMA DE OSTRAS

Si no quieres o no puedes permitirte comprar fichas de Jardín del mercado, puedes atraer a una nueva ostra desde la cama de ostras hasta tu jardín. Las ostras siempre cuestan 1 perla más las perlas equivalentes al número de ostras de las que ya dispones. Es decir, tu tercera ostra te costará 3 perlas, tu cuarta ostra, 4 perlas, y así sucesivamente.

Recuerda: empiezas la partida con 2 ostras en tu jardín, así que la primera ostra que atraigas te costará 3 perlas.

Coloca tu nueva ostra en un espacio vacío de tu jardín. Si en algún momento la cama de ostras se queda vacía, esta opción dejará de estar disponible.



Las ostras cuestan 1 perla por cada ostra que tienes (incluida la nueva).

Nota: al final de la partida, las ostras restan 2 puntos a tu puntuación final.

C. PASAR

Si no quieres o no puedes permitirte comprar fichas de Jardín del mercado o atraer a una nueva ostra, deberás pasar. Si lo haces, **debes** quitar 1 ficha de Jardín de tu elección del mercado, devolverla a la bolsa y robar una nueva para reemplazarla.

3 - MOVER ESTRELLAS DE MAR Y CANGREJOS ERMITAÑOS

Tras las fases Cosechar perlas y Recolectar y colocar fichas de Jardín, tendrás la oportunidad de mover cualquier estrella de mar o cangrejo ermitaño que tengas en tu jardín.

MOVER ESTRELLAS DE MAR

Las estrellas de mar tienen hambre y se alimentan de deliciosas ostras. Si tienes una o más estrellas de mar en tu jardín y una o más ostras, cada una de tus estrellas de mar **deberá** desplazarse **un espacio** hacia la ostra más cercana. Afortunadamente, las estrellas de mar nunca se sienten atraídas por las ostras que vienen con el tablero-jardín de forma permanente.

Las estrellas de mar pueden colocarse en espacios vacíos **y** encima de otras fichas de Jardín (¡incluso sobre otras estrellas de mar!) en su camino hacia una ostra. Las únicas fichas sobre las que no pueden colocarse son los corales (tendrán que rodearlos), así que ten esto en cuenta cuando elijas los espacios donde vayas a colocar tus estrellas de mar, ostras y corales.

Cuando una estrella de mar logra alcanzar una ostra, se la come. En ese momento, debes quitarla de tu jardín y devolverla a la cama de ostras.

Las estrellas de mar siempre siguen el camino más corto hasta la ostra más cercana. Cuando haya dos caminos igual de largos, elige el que quieras.

En cada turno, las estrellas de mar avanzarán un espacio hacia la ostra más cercana. Si no hay ostras en tu jardín o no hay un camino disponible, tus estrellas de mar **no** se moverán.



En este ejemplo, la estrella de mar no se sentirá atraída por la ostra rodeada de coral (ya que las estrellas de mar no pueden colocarse ni pasar por encima del coral), así que se sentirá atraída por la única otra ostra que hay en el jardín. Afortunadamente, el camino que llega hasta esa ostra es largo y le costará varios turnos llegar hasta ella.

En su primer movimiento terminará encima de la hierba marina; en el siguiente turno, terminará sobre el espacio vacío que hay después de la hierba marina (a menos que se coloque un coral en ese espacio), y así sucesivamente.

MOVER CANGREJOS ERMITAÑOS

En tu jardín también puedes tener cangrejos ermitaños. Estos cangrejos siempre están en busca de un hogar (y te otorgarán más puntos al final de la partida si lo tienen). Al igual que las estrellas de mar, en cada turno, **podrás** mover los cangrejos ermitaños de tu jardín **un espacio** en cualquier dirección. Los cangrejos ermitaños pueden moverse a cualquier espacio vacío o encima de otras fichas, a excepción del coral (como sucede con las estrellas de mar).

Si un cangrejo ermitaño termina sobre una ficha de Caracola o una ficha de Basura, habrá encontrado un nuevo hogar y se considerará a ambas fichas una unidad. El cangrejo ermitaño podrá moverse en futuros turnos junto a su nuevo hogar (solo puede cargar con una ficha a la vez). Sin embargo, también podrás decidir abandonar el hogar de un cangrejo ermitaño en un espacio vacío de tu jardín si encuentras otro más bonito.

Cuando muevas animales en tu jardín durante esta fase de tu turno, puedes hacerlo en el orden que prefieras.

Cualquier otro animal que pueda moverse durante esta fase podrá hacerlo (ver el final de este reglamento para obtener más información sobre otros tipos de animales incluidos en el juego).