

FLOWER FIELDS

Colores, fragancias, corolas complejas. Son diversos los criterios para evaluar las flores, pero solo hay una especie capaz de decretar de forma imparcial la belleza de un jardín: ¡las abejas! ¡Prepárate para crear el jardín más bonito de la ciudad! Diseña los mejores patrones para plantar grandes macizos de flores del mismo color y atrae abejas para aumentar su valor. Para hacerte con la victoria, tendrás que crear un jardín impresionante y meticulosamente dispuesto, lleno de vida, de colores vibrantes... ¡y acompañado por el encantador zumbido de las abejas!

CONTENIDO

x1 FICHA DE SOL



x1 FICHA DE PARTICIPANTE INICIAL



x1 TABLERO DE CAMPO



x12 FICHAS DE FLOR PEQUEÑA



x4 TABLEROS DE JARDÍN



x52 FICHAS DE FLOR



x50 ABEJAS



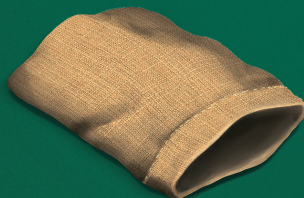
x6 FICHAS DE 5 ABEJAS



x3 FICHAS DE IA



x1 BOLSA



x1 BLOC DE PUNTUACIÓN



Preparación

A Poned todas las **ABEJAS** sobre la mesa, al alcance de todo el mundo, para formar un **SUMINISTRO GENERAL**.

B Repartid **1 TABLERO DE JARDÍN** y **5 ABEJAS** del suministro general a cada participante. Girad los tableros de forma que tengáis el **MISMO BORDE EN LA PARTE INFERIOR**: podéis elegir cuál; cada borde tiene un número de iconos de flor 🌸 diferente. De esta manera, todos los jardines estarán orientados en la misma dirección con respecto a los participantes.

C Colocad el **TABLERO DE CAMPO** en el centro de la mesa al alcance de todo el mundo. Mezclad las **FICHAS DE FLOR PEQUEÑA** para formar una **PILA DE ROBO** bocabajo y colocad **1 FICHA DE FLOR PEQUEÑA** en **CADA UNO DE LOS 4 ESPACIOS DEL TABLERO DE CAMPO**. Por último, colocad **2 ABEJAS** en el centro del tablero.

D Colocad la **FICHA DE SOL** al lado del tablero de Campo y meted todas las **FICHAS DE FLOR** en la **BOLSA**. Luego, en función del número de participantes, sacad la cantidad correspondiente de fichas de Flor de la bolsa y colocadlas **ALREDEDOR DEL TABLERO DE CAMPO** formando un círculo, comenzando desde la ficha de Sol y siguiendo el sentido horario:

4 participantes: **16 FICHAS DE FLOR**

3 participantes: **12 FICHAS DE FLOR**

2 participantes: **8 FICHAS DE FLOR**

E Finalmente, la última persona que haya oído una flor **EMPEZARÁ LA PARTIDA** y recibe la **FICHA DE PARTICIPANTE INICIAL**.





E

C

B

D

A

D

B

3

CÓMO JUGAR

Una partida de *Flower Fields* se divide en 3 temporadas, cada una compuesta por una cantidad variable de rondas en las que los participantes juegan por turnos, comenzando por el participante inicial y siguiendo en sentido horario.

Ronda de juego

En tu turno, **DEBES** llevar a cabo 1 de las 4 acciones siguientes:

TOMAR 1 FICHA DE FLOR

Toma 1 **FICHA DE FLOR** del círculo y colócala en tu tablero de Jardín. Solo puedes elegir la primera ficha en sentido horario después de la **FICHA DE SOL**. Si quieres tomar otra ficha, puedes **MOVER LA FICHA DE SOL EN SENTIDO HORARIO** colocando 1 **ABEJA** en cada ficha de Flor que muevas.

Nota: si la ficha de Flor que tomas tiene Abejas de rondas anteriores, cógelas también.

Una vez que hayas tomado una ficha, debes colocarla en tu tablero de Jardín siguiendo las **REGLAS DE COLOCACIÓN DE FICHAS** (consulta la página siguiente). Si esa ficha contiene un espacio de Abeja, puedes llevar a cabo **INMEDIATAMENTE** la acción de **COLOCAR 1 ABEJA EN TU JARDÍN** en esa ficha, pero tienes que pagar el coste habitual de Abejas por haber hecho esa acción (ver más abajo).

TOMAR 1 FICHA DE FLOR PEQUEÑA

Toma 1 **FICHA DE FLOR PEQUEÑA** del tablero de Campo y coloca 2 **ABEJAS** de tu reserva en su lugar. Luego, tienes que colocar tu nueva ficha de Flor pequeña en tu tablero de Jardín, siguiendo las **REGLAS DE COLOCACIÓN DE FICHAS** (consulta la página siguiente). Puedes llevar a cabo **INMEDIATAMENTE** la acción de **COLOCAR 1 ABEJA EN TU JARDÍN** en esa ficha, pero tienes que pagar el coste de Abejas habitual (ver más abajo).

TOMAR 2 ABEJAS DEL CAMPO



Toma 2 **ABEJAS** cualesquiera, ya sea del centro del tablero de Campo o de cualquier **ESPACIO DE FICHA DE FLOR PEQUEÑA** que contenga abejas, y añádelas a tu reserva.

COLOCAR 1 ABEJA EN TU JARDÍN

Coloca 1 **ABEJA** de tu reserva en un **ESPACIO DE ABEJA VACÍO** en cualquiera de las fichas de Flor de tu tablero de Jardín. Al hacerlo, tendrás que **DESCARTAR** de tu reserva al suministro general un número de Abejas **IGUAL A LA CANTIDAD DE ABEJAS** que ya se encuentren en otros espacios de Abeja de la misma área conectada por color (consulta el «Ejemplo de juego» en la página 7).



ESPACIO DE ABEJA VACÍO

COLOCAR FICHAS DE FLOR EN TU JARDÍN

- 🌻 TIENES QUE COLOCAR UNA FICHA DE FLOR INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE OBTENERLA.
- 🌻 Las fichas de Flor siempre deben colocarse coincidiendo con la **CUADRÍCULA DE FONDO** de tu tablero de Jardín. Además, las fichas deben colocarse por completo sobre el tablero de Jardín, sin que sobresalgan por los bordes.
- 🌻 La primera ficha de Flor que coloques durante la partida **TIENE QUE TOCAR EL BORDE INFERIOR DE TU TABLERO DE JARDÍN**. A partir de la segunda, cualquier ficha de Flor que coloques **DEBE ESTAR CONECTADA A OTRA FICHA DE FLOR** que hayas colocado antes en tu tablero de Jardín. ¡Las áreas impresas en el tablero no cuentan!
- 🌻 Puedes **CUBRIR CUALQUIER ESPACIO** del tablero, independientemente de lo que haya impreso en él, pero en ningún caso puedes colocar una ficha sobre otra.
- 🌻 Si la ficha de Flor que escogiste no se puede colocar en tu tablero de Jardín, **TIENES QUE DESCARTARLA** y eliminarla de la partida.

1ª
¡La primera ficha toca el borde inferior!

No es obligatorio que los colores de las fichas adyacentes coincidan.

EJEMPLO DE JUEGO

Es el turno de Rosa, que quiere **tomar 1 ficha de Flor** del círculo y decide gastar 2 Abejas para saltarse las siguientes 2 fichas de Flor, moviendo la ficha de Sol a su nueva posición. Coloca las Abejas encima de las fichas que se saltó y toma la ficha larga de color rojo y amarillo.

1



Ahora tiene que colocar la ficha en su Jardín. Para respetar la regla de colocación de fichas, la sitúa conectada a una ficha que ya tiene en el tablero y, además, consigue que el color coincida y que el tamaño de su área amarilla aumente. Ya no le quedan Abejas, por lo que no puede beneficiarse de la acción de Colocar 1 Abeja en tu Jardín.

6

2

Ahora es el turno de Margarita. Decide **tomar 1 ficha de Flor pequeña** del tablero de Campo, coloca 2 Abejas en el lugar de la ficha de Flor pequeña roja que ha elegido y pone esa ficha de inmediato en su Jardín. Como la ficha contiene un espacio de Abeja, también puede llevar a cabo la acción de Colocar 1 Abeja en tu Jardín.



3

Narciso también quiere **tomar 1 ficha de Flor** y elige la que está justo después de la ficha de Sol. Coloca la ficha de Flor que eligió para que quede conectada a su área azul. La ficha contiene un espacio de Abeja, por lo que Narciso también puede realizar la acción de Colocar 1 Abeja en tu Jardín. Como ya hay 2 Abejas en el área azul en la que está colocando la nueva Abeja, Narciso tiene que pagar un coste de 2 Abejas más de su reserva al suministro general para colocar 1 Abeja en el espacio de Abejas.



7



Fin de la temporada

Una temporada termina cuando alguien **TOMA LA ÚLTIMA FICHA DE FLOR** del círculo alrededor del tablero de Campo y la coloca en su Jardín o la descarta si no la puede colocar. La persona sentada **A LA IZQUIERDA** del participante que **TOMÓ LA ÚLTIMA FICHA DE FLOR** de la temporada toma la **FICHA DE PARTICIPANTE INICIAL** y comenzará la próxima temporada.

Al final de la primera y de la segunda temporada, recogeréis los **INGRESOS DE VUESTRO JARDÍN** y **PREPARARÉIS LA NUEVA TEMPORADA**.

Sin embargo, al final de la **TERCERA TEMPORADA**, seguiréis **DIRECTAMENTE** el procedimiento de **FIN DE LA PARTIDA** (ver página siguiente).

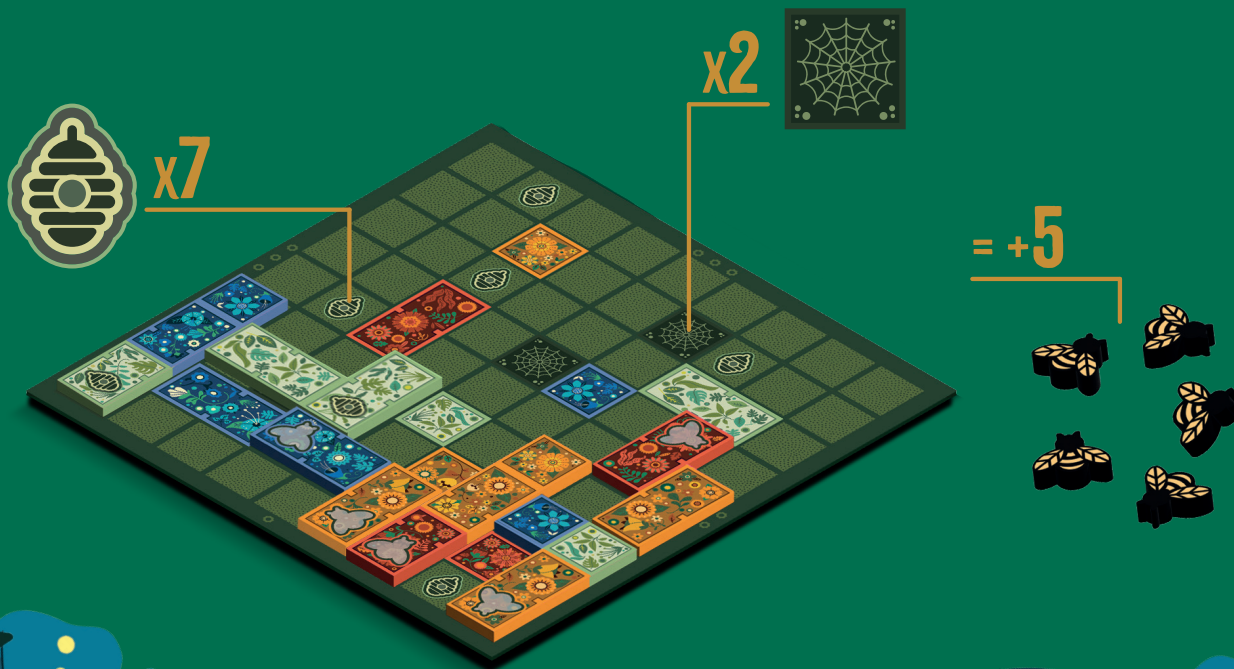
INGRESOS DEL JARDÍN

OBTIENES 1 ABEJA del suministro general por cada símbolo de **COLMENA**  que se vea en tu tablero de Jardín (ya sea impreso en el propio **TABLERO** o en cualquiera de las **FICHAS DE FLOR** que hayas colocado) **MENOS** la cantidad de símbolos de **TELARAÑA**  que se vean en tu tablero de Jardín.

Nota: si esta operación da como resultado 0 o menos, obtienes 0 Abejas.

EJEMPLO DE INGRESOS

Margarita tiene **7 COLMENAS** y **2 TELARAÑAS**, por lo que recibe **5 Abejas**; es decir, $7 - 2 = 5$.





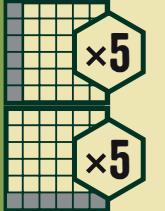
PREPARAR UNA NUEVA TEMPORADA

Para iniciar una nueva temporada, **DESCARTA LAS FICHAS DE FLOR PEQUEÑA QUE HAYAN SOBRODO** del tablero de Campo y devuélvelas a la caja; no se usarán durante el resto de la partida. Además, **DEVUELVE LAS ABEJAS QUE HAYAN SOBRODO** al suministro general. A continuación, **COLOCA 1 FICHA DE FLOR PEQUEÑA** de la pila de robo en cada espacio de fichas del tablero de Campo y **COLOCA 2 ABEJAS** en el centro.

Por último, **SACA FICHAS DE FLOR DE LA BOLSA** para crear un nuevo círculo alrededor del tablero de Campo (consulta la página 2), comenzando desde la **POSICIÓN ACTUAL DE LA FICHA DE SOL** y avanzando en el sentido horario.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando finaliza la **TERCERA TEMPORADA**: ¡es hora de calcular las puntuaciones! **SOLO SE PUNTÚA EL ÁREA DE MAYOR VALOR DE CADA COLOR** (consulta el ejemplo de la página siguiente).

	<p>ROJO/AMARILLO/AZUL: las áreas de estos colores valen una cantidad de puntos igual a la CANTIDAD DE ZONAS que haya, multiplicado por el NÚMERO DE ABEJAS en esa área.</p> <p>Cada ficha se puede dividir en 1 O MÁS ZONAS, que pueden ser tan grandes como la mitad de un espacio, 1 espacio o incluso más de 1 espacio del tablero de Jardín. Cuando hay zonas del mismo color ADYACENTES (es decir, se tocan entre sí) forman un ÁREA.</p> <p><i>Nota: las zonas impresas en el tablero también pueden formar parte de un área.</i></p>	<p>ESTA ES UNA ÚNICA ZONA ROJA, AUNQUE OCUPA 2 ESPACIOS</p> 
	<p>BLANCO: las áreas de este color valen 1 PUNTO POR CADA ZONA en esa área.</p>	
	<p>También se obtienen 5 PUNTOS por cada FILA y cada COLUMNA COMPLETA en tu tablero de Jardín. Los ESPACIOS de color ROJO/AMARILLO/AZUL/BLANCO que están PREIMPRESOS en tu tablero de Jardín TAMBIÉN CUENTAN para cada fila o columna completa.</p>	

¡QUIEN HAYA OBTENIDO MÁS PUNTOS GANA! EN CASO DE EMPATE, ¡GANA LA PERSONA QUE HAYA EMPATADO CON MÁS ABEJAS EN SU SUMINISTRO!

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN



Si este fuera el estado de su tablero al final de la partida, Narciso ganaría:

	NAR	ROS	MAR
	24		
	20		
	1		
	10		
	5		
	15		
	75		

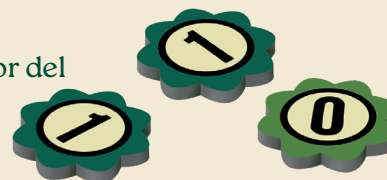
- **24 PUNTOS** por el área **AZUL** de mayor valor (8 zonas x 3 Abejas)
- **20 PUNTOS** por el área **AMARILLA** de mayor valor (10 zonas x 2 Abejas)
- **1 PUNTO** por el área **ROJA** de mayor valor (1 zona x 1 Abeja)
- **10 PUNTOS** por la mayor área **BLANCA**
- 1 columna completa = **5 PUNTOS**
- 3 filas completas = **15 PUNTOS**

LO QUE SUMA UN TOTAL DE 75 PUNTOS

MODO EN SOLITARIO

Preparación

Prepara el juego de forma habitual, pero revela **9 FICHAS DE FLOR** alrededor del tablero de Campo y toma las **3 FICHAS DE IA**.



Cómo jugar

En cada turno, la IA lleva a cabo una **ACCIÓN** y después tú llevas a cabo un turno normal. **LANZA LAS 3 FICHAS DE IA** como si fueran monedas y **SUMA LOS NÚMEROS QUE SALGAN COMO RESULTADO**. La suma te indica qué **ACCIÓN** lleva a cabo la IA, como se describe a continuación:

0

RETIRA la siguiente **FICHA DE FLOR PEQUEÑA** en sentido horario desde la **FLECHA** del tablero de Campo y coloca **2 ABEJAS** del suministro general en su lugar. Si no hay más **FICHAS DE FLOR PEQUEÑA** disponibles, ejecuta el siguiente resultado (1).



1

RETIRA del círculo la **FICHA DE FLOR** justo después de la **FICHA DE SOL** en sentido horario.

2

Mueve la **FICHA DE SOL** 1 espacio en sentido horario: **COLOCA 1 ABEJA** del suministro general en la **FICHA DE FLOR** saltada y, luego, **RETIRA LA FICHA DE FLOR** justo después de la **FICHA DE SOL** en sentido horario.

3

Mueve la **FICHA DE SOL** 2 espacios en sentido horario: **COLOCA 1 ABEJA** del suministro general en cada **FICHA DE FLOR** saltada y, luego, **RETIRA LA FICHA DE FLOR** justo después de la **FICHA DE SOL** en sentido horario.

La **TEMPORADA TERMINA** cuando tomas la **ÚLTIMA FICHA DE FLOR** del círculo o cuando la IA la elimina. Lleva a cabo todos los pasos del procedimiento de Fin de la temporada de forma habitual. Después de la tercera temporada, comprueba cuál es tu nivel en la siguiente tabla:

0 - 50 PUNTOS	Urbanita
51 - 70 PUNTOS	Amante de las flores
71 - 80 PUNTOS	Jardinero casero
81 - 90 PUNTOS	Florista
91 - 100 PUNTOS	Maestro jardinero
MÁS DE 101 PUNTOS	Horticultor

Resumen

La partida se juega en **3 TEMPORADAS**.

En tu turno, debes llevar a cabo **1 DE LAS SIGUIENTES ACCIONES**:



TOMAR 1 FICHA DE FLOR

COLOCA 1 ABEJA en cada ficha de flor que **SALTES** en el círculo; luego, coloca la ficha de Flor que hayas elegido en tu **JARDÍN**. Si hay un espacio de Abeja, puedes realizar la acción de **COLOCAR 1 ABEJA EN TU JARDÍN** en esta ficha **PAGANDO SU COSTE**.



TOMAR 1 FICHA DE FLOR PEQUEÑA DEL CAMPO

COLOCA 2 ABEJAS en el espacio del que la tomaste; luego, coloca la ficha de Flor pequeña en tu **JARDÍN**. Puedes realizar la acción de **COLOCAR 1 ABEJA EN TU JARDÍN** en esta ficha **PAGANDO SU COSTE**.



TOMAR 2 ABEJAS DEL CAMPO

Añádelas a tu **RESERVA**.



COLOCAR 1 ABEJA EN TU JARDÍN

COLOCA 1 ABEJA en cualquier espacio de Abeja vacío de tu Jardín. Para **PAGAR SU COSTE**, tienes que **DESCARTAR ABEJAS** de tu reserva igual a la **CANTIDAD DE ABEJAS** que ya haya en la misma área conectada por color.

Las temporadas terminan una vez que se recoge y se coloca (o se descarta) la **ÚLTIMA FICHA DE FLOR** del círculo.

Al final de la primera y de la segunda temporada, recoged los **INGRESOS DEL JARDÍN** y **PREPARAD UNA NUEVA TEMPORADA**.

INGRESOS DEL JARDÍN: COLMENAS - TELARAÑAS = ABEJAS!

FIN DE LA TERCERA TEMPORADA: FIN DE LA PARTIDA

Solo puntúan las **ÁREAS CONECTADAS POR COLOR DE MAYOR VALOR**. Las áreas de color **ROJO/AMARILLO/AZUL** otorgan una cantidad de **PUNTOS IGUAL** a la **CANTIDAD DE ZONAS** multiplicado por la **CANTIDAD DE ABEJAS**. Las áreas **BLANCAS** otorgan **1 PUNTO POR CADA ZONA**. También obtienes **5 PUNTOS** por cada **FILA** y cada **COLUMNA COMPLETA** de tu Jardín.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Luca Bellini, Luca Borsa
DESARROLLO: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva, Renato Sasdelli
ARTE Y DISEÑO GRÁFICO: Fábio Frenel
REGLAMENTO: Alessandro Pra', Renato Sasdelli, William Niebling
TRADUCCIÓN: Luis Álvarez Dato
REVISIÓN: Natalia Delgado Mendoza
GESTIÓN DE PROYECTO: Renato Sasdelli
GESTIÓN DE PRODUCCIÓN: Ylenia D'Abundo



HORRIBLE
GUILD

Si tienes algún problema con este producto, ponte en contacto con nosotros a través de:

asmodee.es/contacto
horribleguild.com