

REGLAMENTO



CARRERA DE VERDURAS
**GARDEN
RUSH**

Ki Mansell

OBJETIVO DEL JUEGO

Planta verduras en tu huerto con destreza y coséchalas siguiendo patrones específicos. Usa herramientas para que tu huerto florezca y sacarle el máximo partido o para incorporar a tu rival. ¡Cosecha verduras más deprisa que tu rival para ganar!

CONTENIDO

- Este reglamento
- A** 1 medidor de puntuación (insertado en el dorso)
- B** 2 Gnomos (1 rosa y 1 azul)
- C** 1 marcador de Jugador inicial
- D** 1 tablero de juego
- E** 1 tablero de cama elástica
- F** 1 saco de fichas
- G** 60 fichas de Verdura (12 de cada tipo)
- H** 1 sobre pequeño de papel (con 8 fichas de Herramienta que se usan después de la primera partida)

FICHA DE VERDURA

Anverso
(Verdura doble)



Reverso
(Verdura única)



PREPARACIÓN

- 1 Coloca el tablero de juego entre tú y tu rival y sentaos frente a frente, con uno de los huertos delante de ti, el otro delante de tu rival y el seto en medio de ambos huertos. A continuación, coloca el tablero de cama elástica junto a la flecha de al lado del seto en el tablero de Juego.



- 2 Coloca el medidor de puntuación cerca y los 2 Gnomos en la casilla 0



Hay 4 casillas para herramientas en cada huerto.

HUERTO ROSA

SETO

HUERTO AZUL

3 Pon las 60 fichas de Verdura en el saco de fichas y saca 6 al azar. Coloca 1 en el tablero de cama elástica y las otras 5 en las 5 casillas del seto.

IMPORTANTE:
las fichas de Verdura se colocan siempre con la cara de Verdura doble bocarrriba en el seto y el tablero de cama elástica.

H
 Abre este sobre después de tu primera partida (consulta las páginas 8-10).

4 Quien haya comido un tomate más recientemente juega el primer turno: toma el marcador de Jugador inicial y se lo queda hasta el final de la partida.

MECÁNICA DEL JUEGO



La partida se desarrolla alternando turnos entre los jugadores hasta que se desencadena el final de la partida. En cada turno, debes realizar **UNA** de las 2 acciones siguientes:

COLOCA 1 FICHA

(ver abajo)

◀ O BIEN ▶

COSECHA 1 BANCAL

de tu huerto (ver página 6)

COLOCA 1 FICHA

1. Elige 1 de las 5 fichas de Verdura del seto y colócala en una casilla vacía de tu huerto:



Si decides colocarla en una casilla **de la misma columna** en la que estaba cuando la tomaste del seto, déjala con el lado de Verdura **doble bocarriba**.



Si decides colocarla en una casilla **de otra columna**, dale la vuelta para dejarla por el lado de Verdura **única**.

Nota: una casilla vacía es una casilla sin fichas. No puedes sustituir una ficha existente ni apilar una sobre otra.

2. Desliza las fichas en la dirección que marca la flecha para llenar la casilla vacía del seto y luego desliza la ficha que hay en el tablero de cama elástica hasta la casilla de al lado de la flecha ①. Repón el seto sacando 1 ficha de la bolsa de fichas y colocándola en el tablero de cama elástica con el lado de Verdura **doble bocarriba** ②.

Antes



Después



3. Por último, si acabas de colocar una ficha de Verdura en 1 de las 4 casillas de herramienta de tu huerto, puedes aplicar de inmediato la acción de bonificación correspondiente (consulta la página 7).

Ejemplos:

a. **Carmen (azul)** coloca 1 ficha de Patata en la misma columna en la que estaba cuando la tomó del seto: la mantiene con la cara de Verdura doble bocarriba ① y luego repone el seto ②.

b. En su siguiente turno, **Carmen** coloca la ficha de Patata del seto en la casilla de 🍷 ①. Como la colocó en una columna diferente de la que estaba cuando la tomó del seto, le da la vuelta para ponerla por la cara de Verdura única. Después de reponer el seto ②, **Carmen** realiza la acción de bonificación de la casilla de 🍷, lo que le permite colocar otra ficha. Elige la ficha de Zanahoria que acaba de aterrizar en el seto y la coloca por el lado de Verdura doble en la misma columna en la que estaba cuando la tomó ③.



IMPORTANTE: nunca puedes tomar una ficha directamente de la cama elástica y colocarla en tu huerto. Solo puedes elegir entre las 5 fichas del seto.





COSECHA 1 BANCAL

1. Para cosechar un bancal de tu huerto, el conjunto de casillas **tiene** que coincidir con uno de los patrones indicados para esa verdura:



La orientación del bancal no importa, puedes girar los patrones.

2. Cuando coseches un bancal, descarta las fichas de Verdura única y dale la vuelta a las de Verdura doble para ponerlas por la cara de Verdura única.

Nota: solo se ven afectadas las fichas que forman parte del patrón. Las fichas descartadas no se devuelven al saco de fichas.

3. Haz avanzar a tu Gnomo en el medidor de puntuación tantos puntos como casillas hayas cosechado en tu bancal.

Ejemplo: **Carmen** tiene varias opciones y puede cosechar un bancal de 2 fichas de Zanahoria, 1 o 3 fichas de Brócoli con dos posibles orientaciones o 1 ficha de Patata (los patrones de Patata de tamaño 3 y 5 no estarían completos). Elige cosechar un bancal con 3 fichas de Brócoli (las delineadas en blanco). Descarta las 2 fichas de Verdura única de Brócoli ① y le da la vuelta a la ficha de Verdura doble de Brócoli para ponerla por el lado de Verdura única ②. Finalmente, como ha cosechado un bancal que contenía 3 fichas de Verdura, hace avanzar a su Gnomo 3 casillas en el medidor de puntuación.



◀ **Antes de cosechar:**

▼ **Después de cosechar:**



IMPORTANTE: excepto en la casilla 0, los 2 Gnomos nunca pueden estar simultáneamente en la misma casilla del medidor de puntuación. Si tu Gnomo va a terminar en la misma casilla que el de tu rival, en vez de eso, avanza tu Gnomo a la siguiente casilla.

4. Si tu Gnomo termina su movimiento en una casilla de , puedes aplicar la acción de bonificación de **cualquier** casilla de herramienta visible en tu huerto (es decir, una casilla de herramienta no cubierta por una ficha de Verdura).

Ejemplo: **Carmen** obtiene 3 puntos, pero como la casilla del medidor está ocupada por el Gnomo de **Arturo**, coloca su propio Gnomo en la siguiente casilla (4).



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando hay que reponer el tablero de cama elástica y no quedan más fichas en el saco, o cuando cualquiera alcanza una puntuación de al menos 40 puntos al final de su turno. Si esto ocurre al final del turno de quien tiene el marcador de Jugador inicial, su rival juega un último turno. Si el saco de fichas está vacío, no repones el seto ni el tablero de cama elástica. Quien tenga más puntos gana la partida.

ACCIONES DE BONIFICACIÓN DE LAS CASILLAS DE HERRAMIENTA



Coloca 1 ficha en tu huerto (igual que la acción descrita en las páginas 4 y 5).

Nota: antes de hacer esta acción, recuerda reponer el seto si es necesario.



Cosecha 1 bancal de tu huerto (igual que la acción descrita en la página 6).



Mueve 1 ficha de tu huerto a otra casilla de tu huerto. No puedes elegir la ficha que acabas de colocar en esta casilla de herramienta.

Nota: si mueves una ficha a una casilla de herramienta, puedes aplicar su acción de bonificación.



Dale la vuelta a 1 ficha de Verdura del huerto de cualquiera de los jugadores.

Nota: puedes darle la vuelta a la ficha que acabas de colocar en esta casilla de herramienta, incluso a una ficha de Verdura única para ponerla por el lado de Verdura doble.

Las acciones de bonificación son opcionales. Si eliges usar una, tienes que hacerlo de inmediato y aplicar su efecto por completo.

También tienes una referencia de las acciones de bonificación en la contraportada de este reglamento.

Ejemplo: Carmen coloca la ficha de Brócoli en la casilla de  1. Tras reponer el seto, mueve la ficha de Zanahoria a la casilla de  2, lo que le permite cosechar un bancal. Elige cosechar el bancal con 3 fichas de Brócoli. 3.



En su siguiente turno, Carmen coloca la ficha de Patata en la casilla de  1. Después de reponer el seto, elige darle la vuelta a otra ficha de Patata 2 para ponerla por su lado de Verdura doble.



¡ALTO!
Lee esto después de haber
jugado tu primera partida.

¡SACA LAS HERRAMIENTAS Y TOPOS!

Cuando ya os hayáis familiarizado con Carrera de verduras, usad las 8 fichas de Herramienta del sobre de papel pequeño para darle vidilla a vuestras partidas.



PREPARACIÓN

Después de colocar las 6 fichas de Verdura en el seto y el tablero de cama elástica, añade las 8 fichas de Herramienta al saco de fichas. Cuando saques una ficha de Herramienta, **colócala siempre** en el tablero de cama elástica con su **cara de Herramienta bocarrriba**.

COLOCA 1 FICHA

La acción **Coloca 1 ficha** te permite elegir 1 ficha de Herramienta del seto y colocarla en cualquier casilla vacía de tu huerto, **excepto las casillas de herramienta**. A diferencia de las fichas de Verdura, no importa en qué columna la coloques, permanecerá con el lado de Herramienta bocarrriba. Después de reponer el seto, aplica la acción de bonificación de la ficha de Herramienta que acabas de colocar (consulta las páginas 9 y 10).



Como alternativa, también puedes usar la acción **Coloca 1 ficha** para darle la vuelta a cualquier ficha de Herramienta del seto, ponerla por el lado de Topo y colocarla en cualquier casilla vacía del huerto de tu rival, **excepto en una casilla de herramienta**. Los Topos no hacen nada, ¡solo ocupan espacio!



Después de colocar una ficha de Herramienta/Topo en un huerto, **NUNCA** se le podrá dar la vuelta durante el resto de la partida (a diferencia de las fichas de Verdura).



Cuando muevas una ficha de Herramienta/Topo, nunca puedes moverla a una casilla de herramienta.



Cuando tu Gnomo termine en una casilla  del medidor de puntuación, puedes aplicar la acción de bonificación de cualquier ficha de Herramienta o casilla de herramienta visible de tu huerto, o mover una ficha de Topo de tu huerto al de tu rival (ver página 10).

ACCIONES DE BONIFICACIÓN DE LAS FICHAS DE HERRAMIENTA



Después de reponer el seto, intercambia 2 fichas adyacentes del seto y coloca **1 de esas fichas** siguiendo las reglas para colocar 1 ficha descritas en las páginas 4 y 5.

Nota: la ficha del tablero de cama elástica no puede formar parte del intercambio.



Ejemplo: Carmen coloca la ficha de  en su huerto **1**. Después de reponer el seto **2**, intercambia las fichas de Berenjena y Tomate **3**. A continuación, coloca la ficha de Tomate en la misma columna en la que estaba cuando la tomó del seto, por lo que la deja por el lado de Verdura doble bocarriba **4**. Por último, repone el seto de nuevo.



Descarta **TODAS** las verduras de un mismo tipo del seto (**no de la cama elástica**) y anota 1 punto por cada ficha descartada. Desliza las fichas restantes en la dirección de la flecha y repón el seto tantas veces como sea necesario.

Ejemplo: Carmen coloca la ficha de  en su huerto **1**. Después de reponer el seto **2**, descarta 3 fichas de Brócoli, incluida la que acaba de mover del tablero de cama elástica al seto, y se anota 3 puntos **3**. Sin embargo, la ficha de Brócoli del tablero de cama elástica que acaba de sacar del saco de fichas no se descarta. Las fichas restantes se deslizan en la dirección de la flecha y el seto se repone por completo **4**.





Dales la vuelta a **TODAS** las fichas de Verdura de cualquier columna de los huertos de ambos jugadores. La ficha del seto de la columna elegida no se ve afectada.

Nota: solo se les da la vuelta a las fichas de Verdura de los huertos; las fichas de Herramienta y Topo no se ven afectadas. La columna que elijas no tiene por qué ser aquella en la que se colocó esta ficha de Herramienta.

Ejemplo: Arturo coloca la ficha de  en su huerto **1**. Después de reponer el seto **2**, elige aplicar la acción de bonificación a la columna central. Les da la vuelta a las fichas de Zanahoria, Brócoli y Berenjena de su huerto **3**. Sin embargo, no se le puede dar la vuelta al Topo. A continuación, también les da la vuelta a la ficha de Tomate y a la de Patata del huerto de Carmen, pero no a la ficha de  **4**. La ficha de Tomate del seto no se ve afectada por la acción **5**.



Aplica la acción de bonificación de cualquier casilla de herramienta o ficha de Herramienta visible del huerto de tu rival a tu propio huerto.

Nota: no puedes elegir una  de tu rival.

Ejemplo: Carmen coloca la ficha de  en su huerto **6**. Después de reponer el seto, sopesa las acciones de bonificación de las casillas visibles de herramienta y las fichas de Herramienta del huerto de Arturo (, , , and ). Elige realizar la acción de  y cosechar un bancal con 5 Patatas en su propio huerto **7** para anotarse 5 puntos.



Cuando tu Gnomo termina su movimiento en una casilla de  del medidor de puntuación, puedes mover 1 ficha de Topo de tu huerto a cualquier casilla vacía del huerto de tu rival. Si haces esto, **no** apliques la acción de bonificación de una casilla de herramienta o ficha de Herramienta visible de tu huerto.

Recordatorio: nunca se puede colocar o mover una ficha de Topo a una casilla de herramienta.

RECORDATORIOS

- Solo puede haber 1 Gnomo en cada casilla del medidor de puntuación, excepto en la casilla 0.
- Las fichas se colocan siempre en el seto y el tablero de cama elástica con su cara de Verdura doble/Herramienta bocarriba. A las fichas de Verdura doble se les da la vuelta cuando se cosechan o cuando se colocan en una columna diferente a la columna en la que estaban cuando se tomaron del seto. Las fichas de Herramienta se ponen por su lado de Topo cuando se colocan en el huerto de un rival.
- Si una acción de bonificación (colocar, mover o cosechar) te concede una acción de bonificación adicional, debes resolver por completo cada acción de bonificación antes de aplicar la siguiente.
- Antes de realizar una acción de bonificación, recuerda reponer el seto si es necesario.
- Para cosechar un bancal, uno de los patrones de la verdura correspondiente debe coincidir exactamente, aunque puede ser en cualquier orientación.
- Las fichas descartadas, ya sea por cosechar o por la acción de bonificación de , no se devuelven al saco de fichas. Puedes mirar las fichas descartadas en cualquier momento.
- Las fichas de Herramienta se añaden al saco de fichas **después** de la preparación inicial. Por lo tanto, nunca habrá fichas de Herramienta en el seto ni en la cama elástica cuando empiece la partida.
-  te permite mover un Topo de tu huerto al huerto de tu rival sin tener que usar una acción de bonificación.
- Las fichas de Herramienta y Topo nunca pueden colocarse en casillas de herramienta ni se les puede dar la vuelta una vez colocadas.



KI MANSELL

¡Os doy la bienvenida a Carrera de verduras, un *fe-gnomenal* juego de mesa para 2 personas creado en Nueva Zelanda durante el confinamiento por la pandemia de Covid! Como aspirante a diseñador, sembré las semillas de mi creatividad para alumbrar esta verdadera y verdulera aventura hortícola.

Compite por cultivar el huerto más fructífero jamás visto. En cada turno, tendrás que tomar decisiones tácticas, pero elige sabiamente, ¡el lugar donde plantas puede llevarte a una saludable victoria o dejarte con un huerto atascado por hortalizas inflexibles! Prepárate para acabar con la competencia como lo harías con las malas hierbas y ¡que empiece la Carrera de verduras!

PAUL MAFAYON





EN TU TURNO:

COLOCA 1 FICHA

◀ **O BIEN** ▶

COSECHA 1 BANCAL

de tu huerto

ACCIONES DE BONIFICACIÓN DE LAS CASILLAS DE HERRAMIENTA



Coloca 1 ficha en tu huerto.



Cosecha 1 bancal de tu huerto.



Dale la vuelta a 1 ficha de Verdura del huerto de cualquiera de los jugadores.



Mueve 1 ficha de tu huerto a otra casilla de tu huerto, pero no la que acabas de colocar en esta casilla de herramienta.



ACCIONES DE BONIFICACIÓN DISPONIBLES EN EL MEDIDOR DE PUNTUACIÓN

Usa una acción de bonificación visible de tu huerto

◀ **O BIEN** ▶



Mueve 1 ficha de Topo de tu huerto a cualquier casilla vacía del huerto de tu rival.

Recordatorio: no puedes moverla a una casilla de herramienta.

ACCIONES DE BONIFICACIÓN DE LAS FICHAS DE HERRAMIENTA



Intercambia 2 fichas adyacentes en el seto y coloca 1 de ellas.



Descarta TODAS las fichas de Verdura de un mismo tipo del seto (no de la cama elástica) y anota 1 punto por cada ficha descartada.



Dales la vuelta a TODAS las fichas de Verdura de cualquier columna a tu elección (en los huertos de ambos jugadores, pero no en el seto).



Aplica la acción de bonificación de cualquier casilla de herramienta o ficha de Herramienta visible del huerto de tu rival a tu propio huerto.

