

Jardín entre lluvias

Cuida un pequeño jardín durante **12 rondas**. Decide dónde plantar y cómo repartir la lluvia: las flores crecen rápido; los árboles necesitan paciencia.



Antes de empezar

Necesitas **una hoja de juego por persona, 2 dados de seis caras y un lápiz por persona**. Elige solitario o duelo para dos: en el duelo se comparten las tiradas, pero cada uno decide en su propia hoja. No hacen falta cartas, recortes ni una aplicación.

Cada ronda, en este orden

1 Tira y elige

Lanza los dos dados. Uno indica la **columna (1 a 6)** y el otro la lluvia: **1-2 dan 1 gota; 3-4 dan 2; 5-6 dan 3**. Tú decides qué función tiene cada dado. En duelo, cada persona puede elegir una orientación diferente.

2 Planta hasta una semilla

En una parcela vacía de la columna elegida, escribe **F** (flor), **M** (matorral) o **A** (árbol). También puedes no plantar. Tienes **2 herramientas** para toda la partida: tacha una si quieres plantar en cualquier columna. No añade otra semilla ni cambia la lluvia.

3 Reparte la lluvia

Rellena un círculo por gota, **en cualquier parcela plantada**, incluida la nueva. Puedes repartir o concentrar las gotas. Una F crece con **2**, una M con **3** y una A con **4**: entonces rodea su letra. No riegues parcelas vacías ni plantas ya crecidas. **El riego marcado se conserva; la lluvia sin usar se pierde**. Tacha el número de la ronda cuando termines.

Ejemplo: primera tirada



Eliges columna **2** y lluvia **6**: **recibes 3 gotas**. Plantas una F en la columna 2 y usas 2 gotas para hacerla crecer. Como el resto del jardín está vacío, la tercera gota se pierde. Si inviertes los dados, sería columna 6 y solo 1 gota.

Cuenta lo que ha crecido

Después del riego de la ronda 12, termina la partida. Solo las plantas que han recibido todas sus gotas cuentan como crecidas.


F FLOR

2 gotas / 2 puntos


M MATORRAL

3 gotas / 3 puntos


A ÁRBOL

4 gotas / 5 puntos

- Plantas** Suma los puntos de cada planta crecida: $F = 2$, $M = 3$ y $A = 5$.
- Diversidad** Añade 4 por cada fila con al menos una F, una M y una A crecidas. Una vez por fila; pueden estar separadas y en cualquier orden.
- Refugio** Añade 1 por cada F crecida junto a uno o más A crecidos: arriba, abajo, izquierda o derecha. Nunca en diagonal; máximo 1 por flor.
- Sin crecer** Resta 1 por cada semilla que aún no ha crecido, tenga o no gotas. Las parcelas vacías y las herramientas restantes no puntúan.

Una fila con F, A y M crecidas


 $2 + 5 + 3 + 4 + 1 = 15 \text{ puntos.}$

Hay tres especies en la fila y la flor toca un árbol. Si el orden fuese F, M, A, serían 14: faltaría el refugio.

Para que no queden dudas

¿Columna llena? Puedes invertir los dados, usar una herramienta o no plantar. Siempre puedes regar donde haya una planta que lo necesite.

¿Un árbol necesita más lluvia? Sí: puedes darle 3 gotas en una ronda y la cuarta en otra. No puedes guardar gotas fuera de las parcelas.

¿Quién gana? En duelo, gana la puntuación mayor; si empatáis, compartís la victoria. En solitario, anota tu resultado e intenta superarlo en otra partida.

Imprime solo lo que vas a usar

Elige A4 o Carta y color o bajo consumo. Imprime el tablero a tamaño real (100%), a una cara. Cada variante contiene el mismo tablero. Estas reglas se pueden leer en pantalla. Duración y experiencia aún por probar.