

BEET HUPFERL INSTRUCCIONES DE JUEGO MATERIALES DE JUEGO

-2 Hojas de pegatinas:

-25x vegetales (5x unidades de cada uno: col roja, pepino, zanahoria, calabaza, remolacha roja)

-5x caracoles

-30x tierras (12 de reserva)

-30 baldosas

-4 regaderas

-1 huerto con 16 parcelas (huecos)

-4 parches de césped

-20 gotas de agua (mini canicas)

-1 recipiente para las gotas

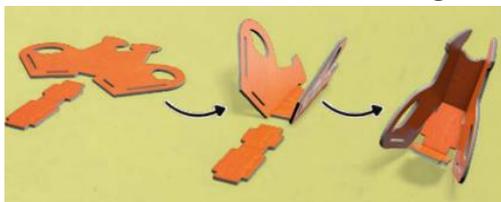
ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

- Pega las pegatinas en un lado de las 30 fichas de la siguiente manera:
5 veces cada una con col lombarda, pepino, zanahoria, calabaza y remolacha;
5 veces con un caracol.

¿Quieres que quede aún más bonito? En ese caso, pega también las pegatinas de tierra en la parte posterior de las fichas.

(No es necesario pegar la «tierra» en el reverso de las fichas, aunque le dan un toque especial al jardín. Si lo haces, es importante pegar la «tierra» en todas las fichas de la misma manera, para que los jugadores no puedan ver lo que hay en el reverso.)

- Así es como se montan las 4 regaderas:



- Coloca cada trozo de césped en un lado, en el borde del jardín.



CONFIGURACIÓN ANTES DE CADA PARTIDA

El juego se desarrolla dentro de la caja. Saca todo lo que hay dentro de la caja, excepto el huerto con los trozos de césped.

- Mezcla todas las fichas, con la parte de tierra hacia arriba.
- Coloca una ficha en cada hueco del huerto, sin mirar lo que hay en la parte inferior de la ficha.
- Mantén las fichas restantes a mano, boca abajo, como reserva.
- Pon todas las gotas de agua en el cuenco. Cada uno de vosotros coge una regadera.



OBJETIVO DEL JUEGO

¿Quién puede cosechar más verduras regando de forma inteligente, con suerte y buena memoria, y al mismo tiempo evitando a los codiciosos caracoles?

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores juegan por turnos. El último jugador que haya comido una zanahoria comienza. En tu turno, llenas tu regadera con 1 gota de agua del cuenco. A continuación, puedes regar. Antes de comenzar a jugar, acordad cuál de las dos versiones vais a utilizar; esta se aplicará entonces a todos los jugadores:

Riego para jugadores a partir de 4 años: 1 vez directamente desde arriba del huerto.

Puedes vaciar la regadera directamente sobre el huerto. Elige el hueco que deseas regar.



Riego para jugadores a partir de 5 años: 2 veces desde el césped hacia el huerto o 1 vez directamente desde arriba del huerto.

En cada turno, elige si quieres regar:

- 2 veces desde el césped hacia el huerto o
- 1 vez directamente sobre el huerto.

Así es como se riega desde el césped hacia el huerto:



Vierte la gota desde arriba de uno de los 4 parches de césped inclinados. Puedes hacerlo una o dos veces. Cada gota debe caer primero sobre el parche de césped, antes de rodar hacia un hueco.

Las siguientes reglas se aplican a ambas versiones:

Sigue regando, por turnos, hasta que se vean 3 verduras del mismo tipo o 3 caracoles.

Se ven 3 verduras del mismo tipo: ¡Genial! Cosecha una de ellas. Coge esta ficha y colócala boca arriba delante de ti.

Se ven 3 caracoles: ¡Ay, no! Coge uno de los caracoles y colócalo boca arriba delante de ti. Al final del juego, por desgracia, se comerá una verdura y así te la quitará.

Vuelve a dar la vuelta a las otras dos fichas (de este tipo), después de intentar memorizar lo que has visto... Vuelve a poner las gotas de los tres huecos en el cuenco.

Después, coloca una nueva ficha del suministro, con la cara de tierra hacia arriba, en el hueco que ahora está vacío.

2 gotas en el mismo hueco: la ficha se mantiene en pie. Una segunda gota en el mismo hueco hace que la ficha se mantenga en pie. Esta ficha cuenta como una verdura visible o como un caracol visible.



3 gotas en el mismo hueco: Cosecha inmediata. En este caso, cualquier cantidad de agua adicional sería excesiva. Cosecha la verdura inmediatamente, aunque aún no haya 3 visibles en el huerto. Desafortunadamente, esto también se aplica al caracol: Debes retirarlo inmediatamente del huerto.

La cosecha inmediata también se rige por la misma regla: recoge todas las gotas de agua de los huecos del mismo tipo y vuelve a colocarlas en el cuenco. Da la vuelta a las fichas correspondientes. A continuación, coloca una nueva ficha del suministro, con la cara de tierra hacia arriba, en el hueco que ha quedado vacío.

¿Ya eres realmente bueno con tus regaderas?

Si es así, a partir de ahora aplica la siguiente regla de cosecha inmediata: la tercera gota de agua solo puede rodar desde la hierba hasta un hueco, pero nunca se debe regar directamente desde arriba del huerto.

Si, al intentar regar directamente, la tercera gota cae inadvertidamente en un hueco, no se puede cosechar la verdura y hay que devolver la tercera gota al cuenco. Sin embargo, habría que quedarse con el caracol.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando.

- hayas colocado la última ficha del suministro en el huerto o
- hayas cogido un total de 3 caracoles del jardín.

Ahora, cada caracol que hayas recogido se come una de las verduras que has cosechado.

Esa verdura ya no está, así que elige una y déjala a un lado. Después, comprueba quién (todavía) tiene más verduras. ¿Eres tú? ¡Genial! ¡Has ganado! Puede haber más de un ganador.

¡Esto le puede pasar incluso al mejor jardinero! (Situaciones especiales)

- ¿Queda alguna gota fuera de los huecos en algún lugar del huerto? En ese caso, puedes volver a utilizarla inmediatamente para regar.
- ¿Se ha deslizado inadvertidamente una gota que estás retirando hacia otro hueco? En ese caso, sácala de allí, vuelve a colocarla en el cuenco y da la vuelta a la ficha.
- ¿La segunda gota de tu turno ha caído directamente en el huerto, en lugar de caer primero en el césped? Si hubieras podido cosechar una hortaliza, ahora no podrás hacerlo; en su lugar, lo hará el siguiente jugador (antes de regar). Sin embargo, si se tratara de un caracol, tendrías que cogerlo.
- ¿Una ficha permanece en posición horizontal, aunque haya dos gotas en el hueco? En este caso, vuelve a poner una de las dos gotas en el cuenco.
- ¿Una ficha ha sido «empujada» por las gotas? En este caso, simplemente vuelve a colocarla en el hueco.

VARIANTE. ¡COSECHEMOS JUNTOS!

Si quieres probar si puedes moverte más rápido cuando cosechas en equipo, juega esta variante:

Tenéis un objetivo en común:

De forma cooperativa, intentad cosechar 2 piezas (o más) de cada tipo de verdura, antes de tener que sacar el tercer caracol del huerto.

Este es el único cambio en el transcurso del juego:

Si la tercera gota cae en un hueco con

- una verdura, retira esta verdura del juego, ya que ahora no la obtienes;
- un caracol, coloca el caracol delante de ti.

Una vez que hayáis cogido 3 caracoles del jardín, lamentablemente perderéis todos. Si entre todos conseguís reunir 2 fichas de cada tipo de verdura, lo habréis hecho muy bien y ganaréis el juego juntos.