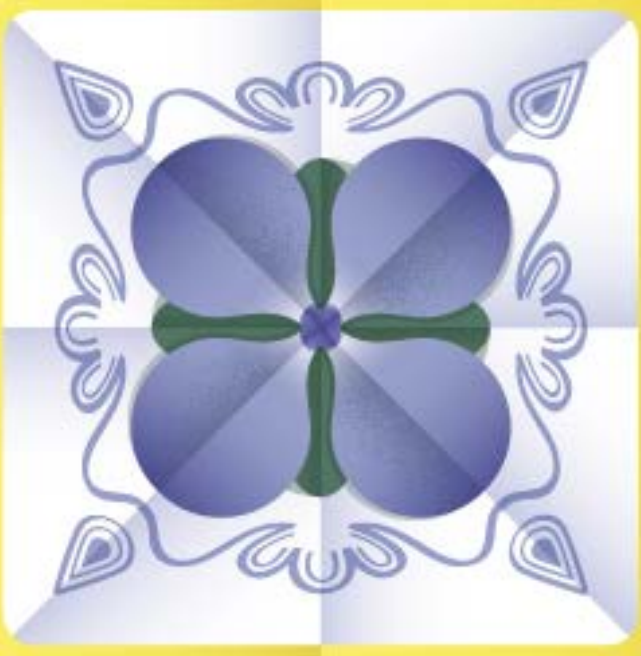


Guillermo Viciano / Diego Ibáñez

petals

María Eiriz

BUSCA LUME

20'

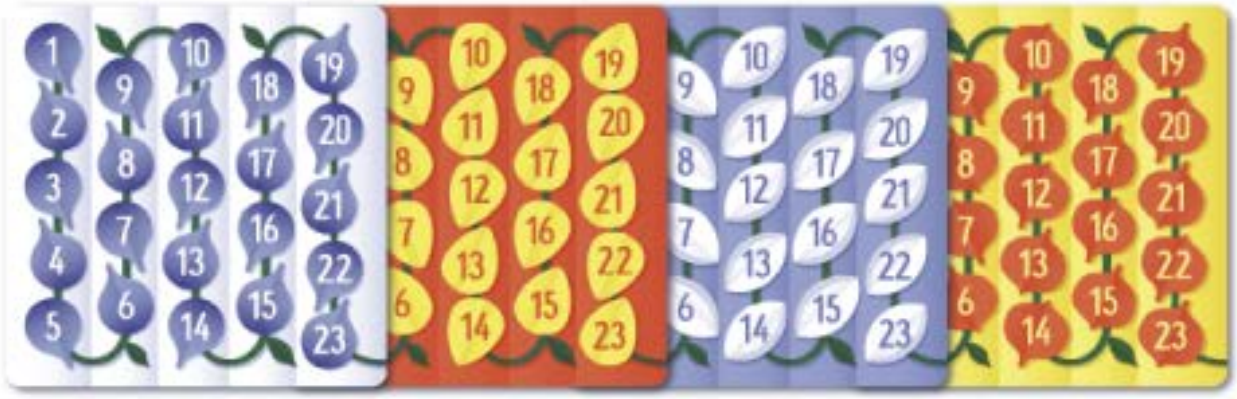
+8

2-5

Descubre **Petals**: un jardín encantador en el que combinarás Flores Elementales mientras intentas conservar un equilibrio delicado.

COMPONENTES

38 cartas de juego (68 x 68 mm.)



8 cartas de marcador (68 x 68 mm.)

20 cubitos de anotación (4 x 5 colores)

OBJETIVO

Consigue las mejores puntuaciones conservando el mayor equilibrio posible entre los cuatro Marcadores Elementales. Debes ganar al menos en uno de ellos para poder optar a ganar el juego.

PREPARACIÓN

Retira las siguientes cartas dependiendo de cuántas personas vayáis a jugar:

- **Si sois 2 o 4:** retira las 3 cartas que tienen una mariquita en el centro.
- **Si sois 3:** retira las 3 cartas que tienen una mariquita en el centro y otras dos al azar.
- **Si sois 5:** no retires ninguna carta.

Baraja las cartas y coloca 3 al azar en diagonal en el centro de la mesa. Estas serán las cartas de inicio.

Reparte dos cartas a cada persona; podéis mirarlas, pero no mostrarlas a los demás.

Forma el mazo de robo con las cartas sobrantes, dejándolas boca abajo al alcance del resto.

Marcador de Fuego

Marcador de Agua

Cubitos de anotación

Cartas de inicio

Mazo de robo

Marcador de Aire

Marcador de Tierra

Coloca los 4 marcadores (2 cartas cada uno) en un lugar accesible.

Cada persona escoge el color de cubitos que le representará durante la partida y coloca uno de su color junto a cada marcador.

Empieza la última persona que se haya metido en un jardín.

CÓMO SE JUEGA

1. Las Flores Elementales: sumar puntos

En tu turno, coloca una carta de tu mano de tal forma que al menos uno de sus lados coincida con el lado de una de las cartas que hay sobre la mesa.

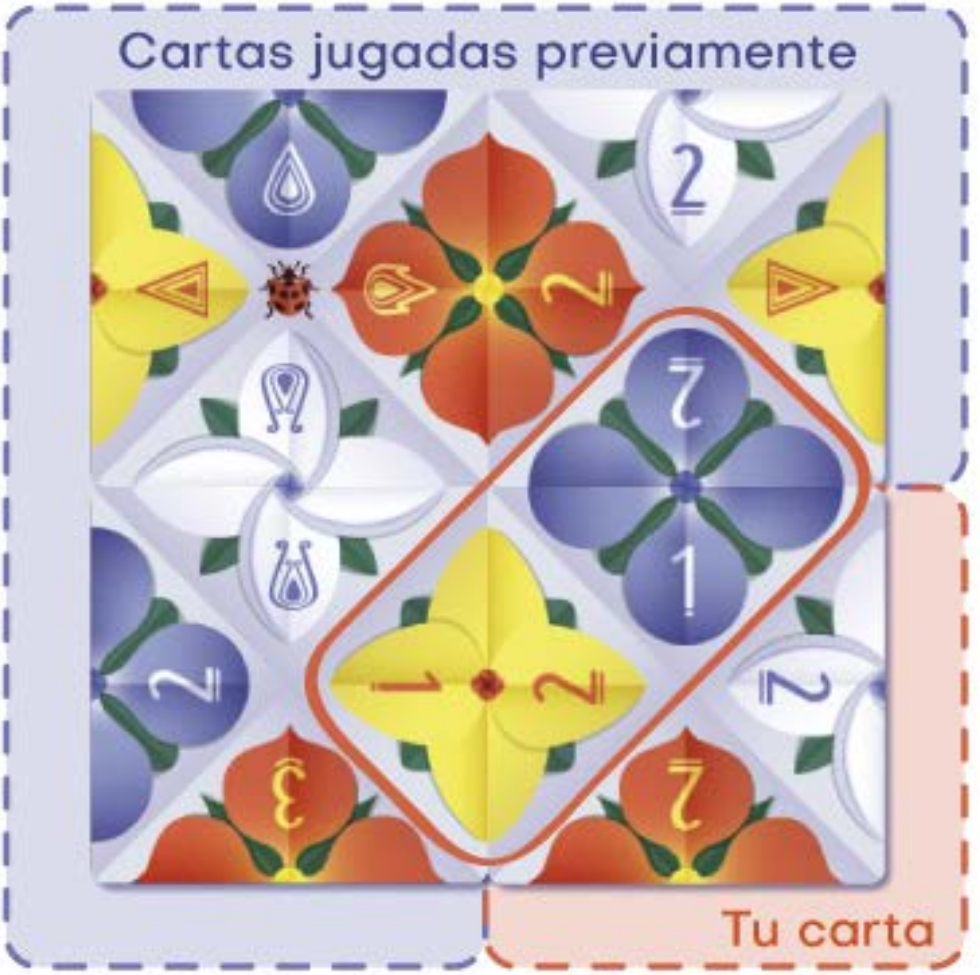
Tu objetivo es hacer coincidir las flores y/o los números de la carta que coloques con los de la carta o cartas con las que entre en contacto.

Sumarás y anotarás tus puntos con tus cubitos en uno o más Marcadores Elementales dependiendo de esas coincidencias y de los efectos que causes.

Si te gustan las matemáticas tal vez te interese saber que todas las cartas de Petals son distintas entre sí; no hay dos iguales.

Si haces coincidir una o varias flores iguales: suma los números de estas flores y anótalos en el marcador o marcadores pertinentes.

Ejemplo: hacer coincidir flores Elementales

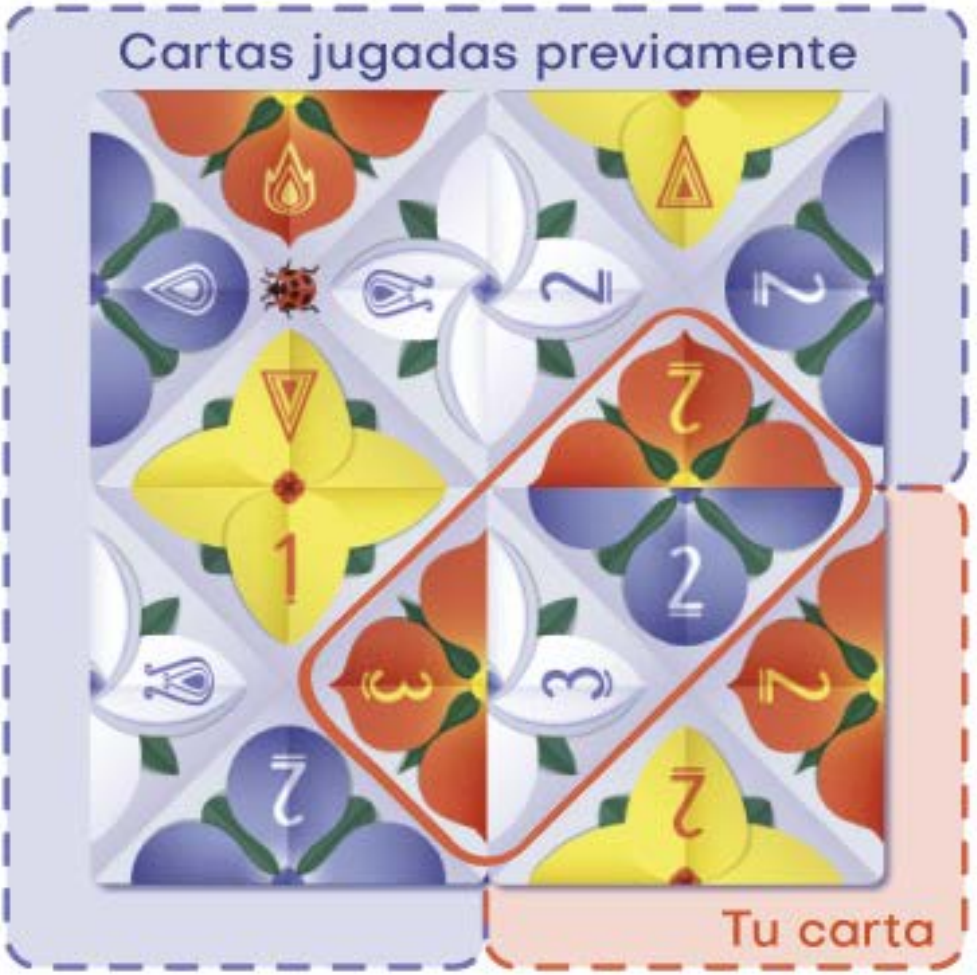


Al colocar tu carta has hecho coincidir dos flores iguales: una flor de Tierra (amarilla) y una de de Agua (azul). Esto te permite puntuar sumando los números de ambas flores.

Anota con tus cubitos 3 puntos en el marcador de Agua y 3 puntos en el marcador de Tierra

Si haces coincidir uno o varios números iguales (aunque las flores sean diferentes): anota los puntos de cada número en el marcador o marcadores pertinentes.

Ejemplo: hacer coincidir números



Al colocar tu carta has hecho coincidir 2 doses y 2 treses de varias flores distintas. Sumarás 2 puntos en el marcador de Agua, 3 en el de Aire y 5 (2+3) en el de Fuego.

Al sumar tus puntos ten en cuenta que **los símbolos siempre tienen valor 0 (cero)** cuando conectan con un número u otro símbolo.

2. Los Símbolos Elementales: causar efectos

En algunas cartas hay símbolos además de números. Hay 4 símbolos distintos.

Si al colocar tu carta haces coincidir dos símbolos causarás un efecto. Hay dos tipos de efecto:

- **Efecto Simple: dos símbolos distintos**

Si haces coincidir dos símbolos distintos podrás elegir entre una de estas dos opciones:

A) Si la carta que acabas de colocar está situada de tal forma que te genera puntos, súmalos. O bien:

B) Elige una de las cartas ya jugadas y cámbiala de sitio para sumar sus puntos.

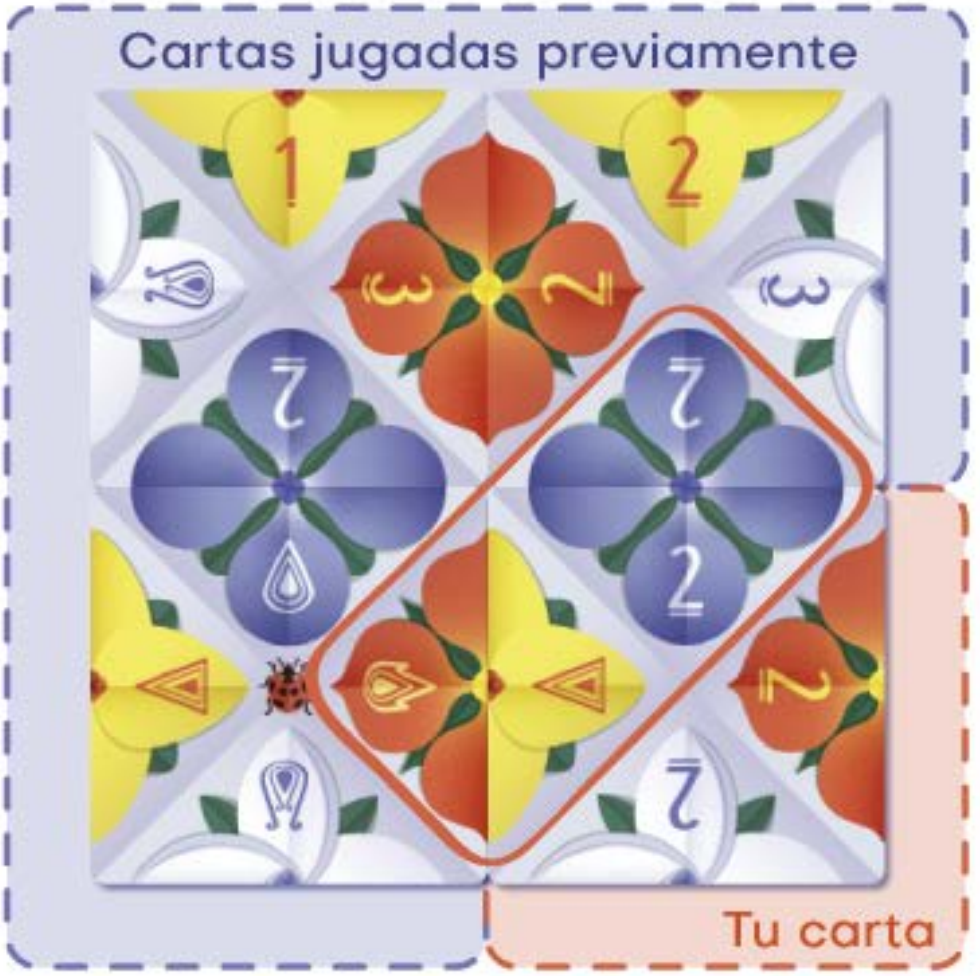
Antes de cambiar la carta de sitio debes tener en cuenta lo siguiente:

- Puedes cambiar su orientación, pero no puedes cambiar su orientación sin colocarla en otro sitio.

- No puedes cambiar de sitio ninguna de las dos cartas que hayan provocado este efecto, ni ninguna carta que tenga sus 4 lados rodeados por otras cartas.

- No puedes dejar ninguna carta aislada en la mesa al cambiar una carta de sitio. Todas deben permanecer conectadas entre sí por, al menos, uno de sus lados.

Ejemplo: hacer coincidir dos símbolos distintos



Al colocar tu carta has hecho coincidir dos símbolos distintos (Fuego y Tierra). Además has hecho coincidir una flor de agua.

Juntar dos símbolos distintos te permite elegir entre sumar los 4 puntos que te da la flor de Agua en su marcador o bien escoger alguna otra carta de entre las ya jugadas y cambiarla de sitio.

Tú decides cuál de estas dos opciones te conviene más.

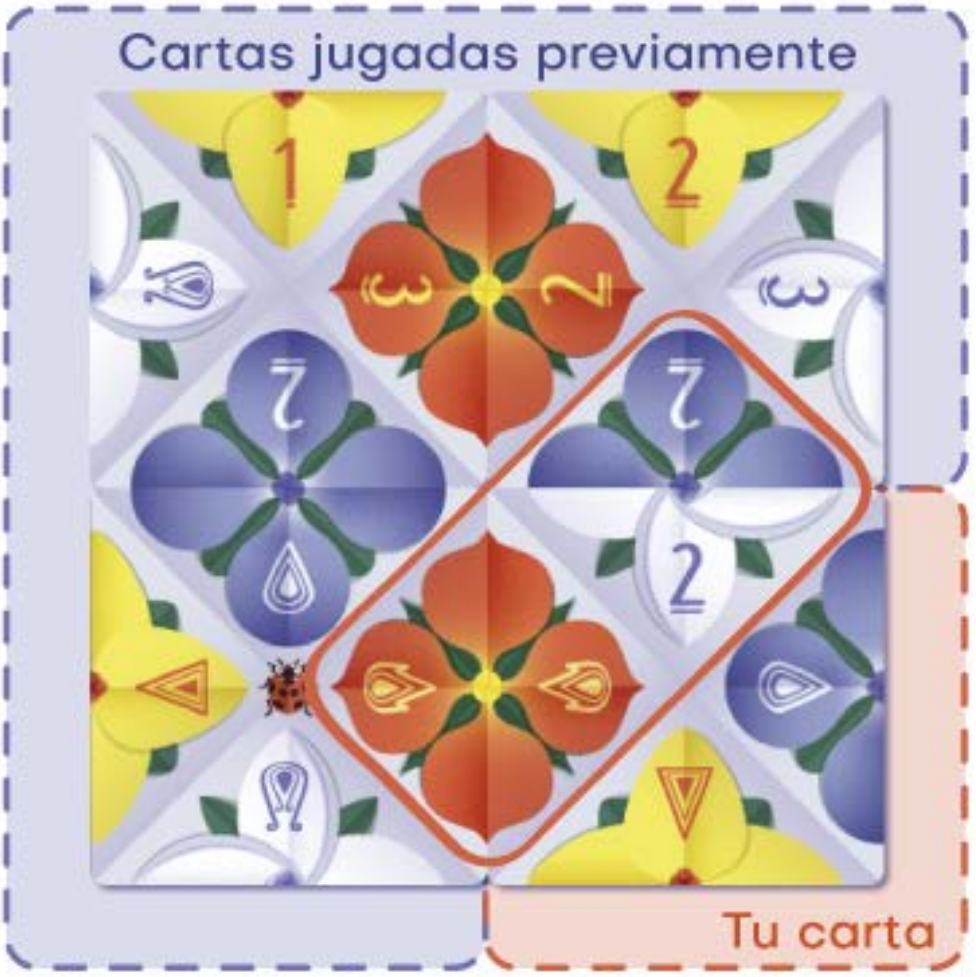
- **Efecto Doble: dos símbolos iguales**

Si al colocar tu carta haces coincidir dos símbolos iguales no tendrás que elegir entre los dos efectos.

Podrás sumar los puntos que hayas generado y, además, cambiar una carta de sitio para sumar sus puntos.

En cualquiera de los dos casos, si al hacer el movimiento extra vuelves a conectar dos símbolos, **no podrás hacer movimientos adicionales.**

Ejemplo: hacer coincidir dos símbolos iguales



Al colocar tu carta has hecho coincidir dos símbolos iguales, ambos de Fuego. Además has hecho coincidir dos números iguales de dos flores distintas (Agua y Aire).

Juntar dos símbolos iguales te permite sumar 2 puntos en el marcador de Agua y 2 en el de Aire y además podrás elegir alguna otra carta de entre las ya jugadas y cambiarla de sitio.

3. Fin de turno:

Una vez que hayas colocado tus cartas y sumado tus puntos, toma una carta del mazo y pasa el turno a la siguiente persona.

4. Fin de partida:

La partida termina cuando el mazo de robo se agota.

Llegados a este punto cada persona juega su penúltima carta en su turno y se guarda la última carta para sumar sus puntos directamente en cada marcador.

¿QUIÉN GANA?

Para poder vencer en Petals, **tienes que ganar en, al menos, uno de los cuatro marcadores**. Si no lo consigues, no puedes optar a la victoria.

Si dos o más personas empatan en el mismo marcador con la puntuación más alta, se considera que han ganado en ese marcador y, por lo tanto, optan a la victoria.

Recuento final:

1. Comprueba quiénes han ganado en cada marcador y retira de los marcadores todos los cubitos de quienes no hayan ganado en ninguno y, por lo tanto, no puedan optar a la victoria.

2. Cada persona que opte a la victoria suma los puntos de los dos marcadores en los que haya conseguido **menos puntos.**

3. Quien sume más puntos habrá vencido y restaurado el equilibro en el jardín de Petals.

Modo de puntuación alternativo: Armonía

Como en el modo normal, descarta los marcadores de quienes no opten a la victoria.

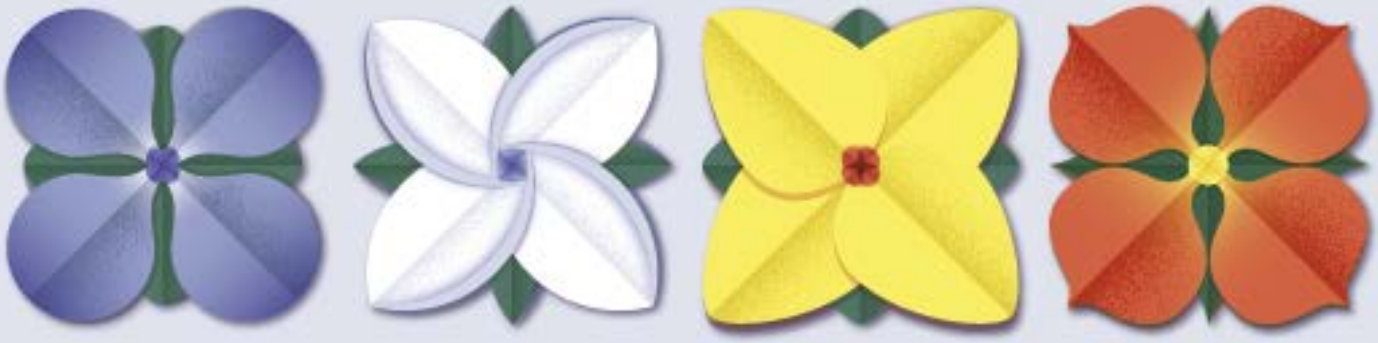
Ganará quien tenga la **menor diferencia de puntos** entre el marcador con más puntuación y el marcador con menos.

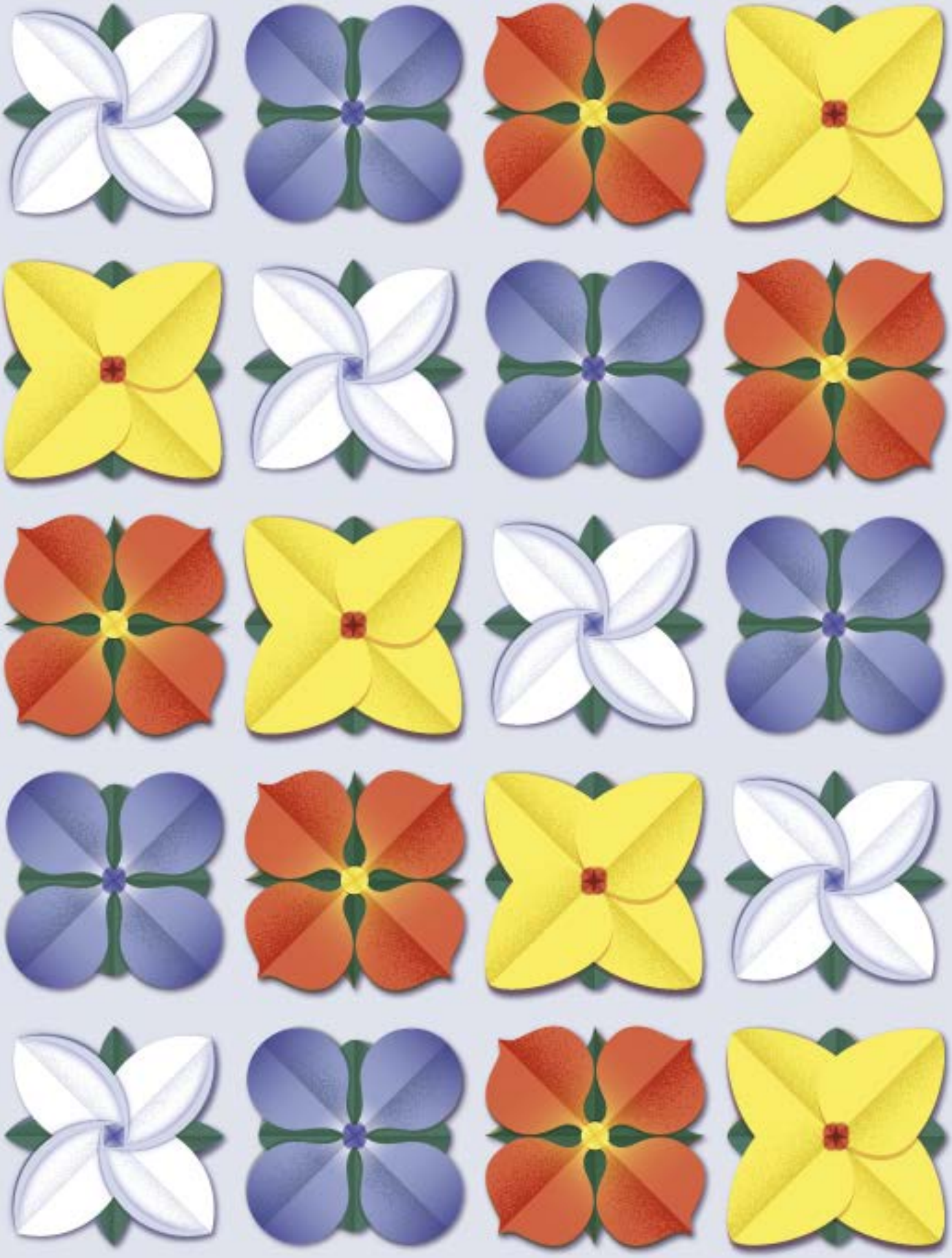
AGRADECIMIENTOS

A toda la gente que, de una forma u otra, ha ayudado a que el juego floreciera, en Homoludicus Castelló, Protos y Tipos, y demás saraos lúdicos.

A nuestras familias, por el tiempo que les hemos quitado mientras cultivábamos este juego.

Y al otro 50% del tándem creativo, por hacer rebrotar la pasión por crear juegos.





¡HOLA!

Somos Buscalume, una pequeña (muy pequeña) editorial de juegos de mesa fundada en Ourense en 2021.

Hacemos juegos de mesa familiares, bonitos y divertidos.

Síguenos en nuestras redes y entérate de qué andamos haciendo. Además, a veces regalamos cosas...

+INFO

www. buscalume.com

@buscalume /Buscalume @Buscalume