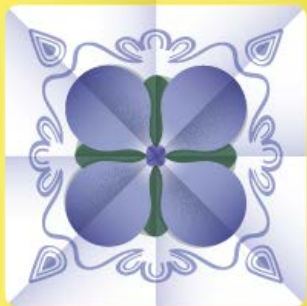




⚙ Guillermo Viciano / Diego Ibáñez



petals

✂ María Eiriz



Traducción: Buscalume



20'



+8



2-5

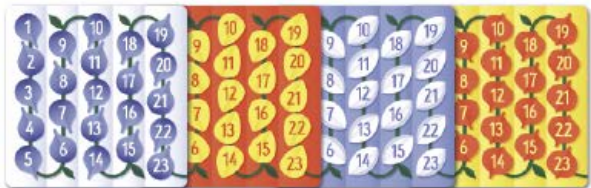


Descubre **Petals**: un xardín encantador no que combinarás Flores Elementais mentres tentas conservar un equilibrio delicado.

COMPONENTES



38 cartas de xogo (68 x 68 mm.)



8 cartas de marcador (68 x 68 mm.)



2

20 cubiños de anotación (4 x 5 cores)

OBXECTIVO

Acada as mellores puntuacións conservando o maior equilibrio posible entre os catro Marcadores Elementais. Debes gañar polo menos nun deles para poder optar a gaña-lo xogo.

PREPARACIÓN

Retira as seguintes cartas dependendo de cantas persoas vaiades xogar:

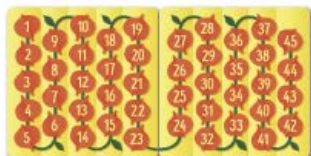
- Se sodes 2 ou 4: retira as 3 cartas que teñen unha xoaniña no centro.
- Se sodes 3: retira as 3 cartas que teñen unha xoaniña no centro e outras dúas ao azar.
- Se sodes 5: non retires ningunha carta.

Baralla as cartas e coloca 3 ao azar en diagonal no centro da mesa. Estas serán as cartas de inicio.

Reparte dúas cartas a cada persoa; podeades miralas, pero non mostralas aos demais.

Forma o mazo de roubo coas cartas sobrantes, deixándoas boca abaixo ao alcance do resto.

Marcador de Lume



Marcador de Auga



Cubiños de anotación



Cartas de inicio



Mazo de roubo



Marcador de Aire



Marcador de Terra

Coloca os 4 marcadores (2 cartas cada un) nun lugar accesible.

Cada persoa escolle a cor de cubiños que lle representará durante a partida e coloca un da súa cor xunto a cada marcador.

Comeza a última persoa que se teña metido nun xardín.

COMO SE XOGA

1. As Flores Elementais: sumar puntos

Na túa quenda, coloca unha carta da túa man de tal xeito que polo menos un dos seus lados coincida co lado dunha das cartas que hai sobre a mesa.

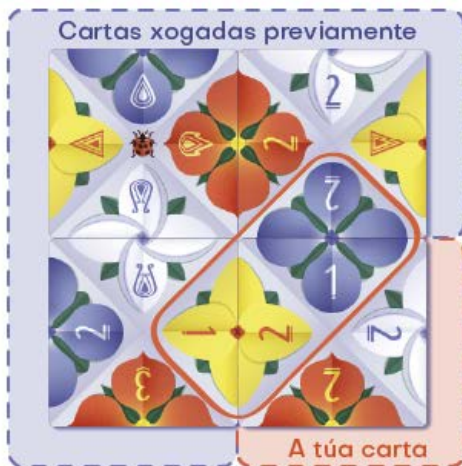
O teu obxectivo é facer coincidir as flores e/o os números da carta que coloques cos da carta ou cartas coas que entre en contacto.

Sumarás e anotará-los teus puntos cos teus cubiños nun ou máis Marcadores Elementais dependendo desas coincidencias e dos efectos que causes.

Se che gustan as matemáticas talvez che interese saber que tódalas cartas de Petals son distintas entre si; non hai dous iguais.

Se fas coincidir unha ou varias flores iguais: suma os números destas flores e anótaos no marcador ou marcadores pertinentes.

Exemplo: facer coincidir flores Elementais



Ao coloca-la túa carta fixeches coincidir dúas flores iguais: unha flor de Terra (amarela) e unha de de Auga (azul). Isto permíteche puntuar sumando os números de ámbalas flores.

Anota cos teus cubiños 3 puntos no marcador de Auga e 3 puntos no marcador de Terra.

Se fas coincidir un ou varios números iguais (aínda que as flores sexan diferentes): anota os puntos de cada número no marcador ou marcadores pertinentes.

Exemplo: facer coincidir números



Ao colocar a túa carta fixeches coincidir 2 douses e 2 treses de varias flores distintas. Sumarás 2 puntos no marcador de Auga, 3 no de Aire e 5 ($2+3$) no de Lume.

Ao sumar os teus puntos ten en conta que **os símbolos sempre teñen valor 0** (cero) cando conectan cun número ou con outro símbolo.

2. Os Símbolos Elementais: causar efectos

Nalgunhas cartas hai símbolos ademais de números.
Hai 4 símbolos distintos



Se ao colocar a túa carta fas coincidir dous símbolos causarás un efecto. Hai dous tipos de efecto:

• Efecto Simple: dous símbolos distintos

Se fas coincidir dous símbolos distintos poderás elixir entre unha destas dúas opcións:

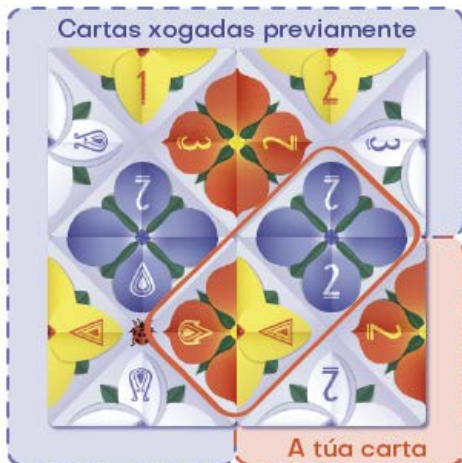
- A) Se a carta que acabas de colocar está situada de xeito que che xera puntos, súmaos. Ou ben:
- B) Escolle unha das cartas xa xogadas e cámbiala de sitio para suma-los seus puntos.

Antes de cambia-la carta de sitio debes ter en conta o seguinte:

- Podes cambia-la súa orientación, pero non podes cambia-la súa orientación sen colocala noutro sitio.

- Non podes cambiar de sitio ningunha das dúas cartas que provocasen este efecto, nin ningunha carta que teña os seus 4 lados rodeados por outras cartas.
- Non podes deixar ningunha carta illada na mesa ao cambiar unha carta de sitio. Todas deben permanecer conectadas entre si por, polo menos, un dos seus lados.

Exemplo: facer coincidir dous símbolos distintos



Ao colocar a túa carta fixeches coincidir dous símbolos distintos (Lume e Terra). Ademais fixeches coincidir unha flor de Auga.

Xuntar dous símbolos distintos permíteche escoller entre sumar os 4 puntos que che dá a flor de Auga no seu marcador ou ben elixir algunha outra carta de entre as xa xogadas e cambiala de sitio.

Ti decides cal destas dúas opcións che convence máis.

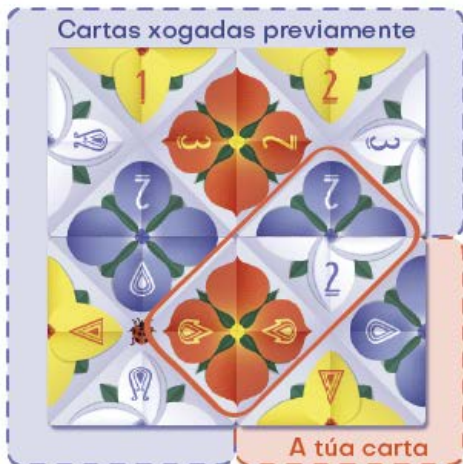
● **Efecto Dobre: dous símbolos iguais**

Se ao coloca-la túa carta fas coincidir dous símbolos iguais non terás que elixir entre os dous efectos.

Poderás suma-los puntos que xerases e, ademais, cambiar unha carta de sitio para sumar os seus puntos.

En calquera dos dous casos, se ao facer o movemento extra volves conectar dous símbolos, **non poderás facer movementos adicionais.**

Exemplo: facer coincidir dous símbolos iguais



Ao coloca-la túa carta fixeches coincidir dous símbolos iguais, ambos de Lume. Ademais fixeches coincidir dous números iguais de dúas flores distintas (Auga e Aire).

Xuntar dous símbolos iguais permíteche sumar 2 puntos no marcador de Auga e 2 no de Aire e ademais poderás elixir algunha outra carta de entre as xa xogadas e cambiala de sitio.

3. Fin da quenda:

Unha vez que coloques as túas cartas e sume-los teus puntos, toma unha carta do mazo e pasa a quenda á seguinte persoa.

4. Fin da partida:

A partida termina cando se esgota o mazo de roubo.

Chegados a este punto cada persoa xoga a súa penúltima carta na súa quenda e garda a súa última carta para suma-los seus puntos directamente en cada marcador.

QUEN GAÑA?

Para poder vencer en Petals, **tes que gañar en, polo menos, un dos catro marcadores.** Se non o consegues, non podes optar á vitoria.

Se dous ou máis persoas empatan no mesmo marcador coa puntuación máis alta, considérase que gañaron nese marcador e, polo tanto, optan á vitoria.

Reconto final:

1. Comproba quen gañou en cada marcador; retira dos marcadores tódolos cubiños de quen non gañase en ningún e, por tanto, non poida optar á vitoria.
 2. Cada persoa que opte á vitoria suma os puntos dos dous marcadores nos que conseguise menos puntos.
 3. Quen sume máis puntos vencerá e restaurará o equilibrio no xardín de Petals.
-

Modo de puntuación alternativo: Harmonía

Coma no modo normal, descarta os marcadores de quen non opte á vitoria.

Gañará quen teña a menor diferenza de puntos entre o marcador con máis puntuación e o marcador con menos.



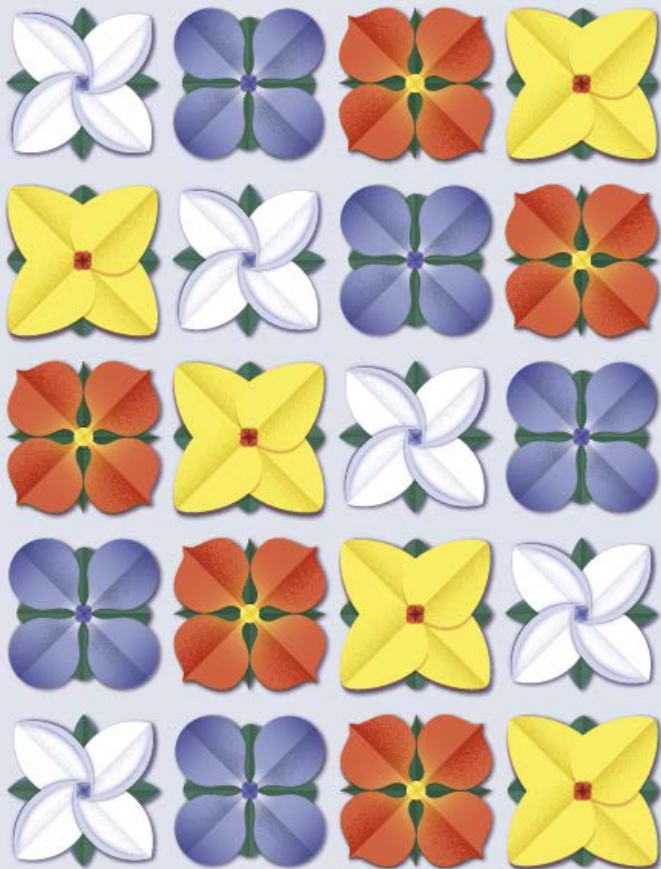
AGRADECIMENTOS

A toda a xente que, dunha forma ou outra, axudou a que o xogo florecese, en Homoludicus Castelló, Protos e Tipos, e demais troulas lúdicas.

As nosas familias, polo tempo que lles quitamos mentres cultivabamos este xogo.

E ao outro 50% do tándem creativo, por facer rebrota-la paixón por crear xogos.





OLA!

Somos Buscalume, unha pequena (moi pequena) editorial de xogos de mesa fundada en Ourense en 2021.

Facemos xogos de mesa familiares, riquiños e divertidos.

Síguenos nas nosas redes e descubre que andamos a facer. Ademais, de cando en vez facemos sorteos e regalamos cousas...

+INFO



www.buscalume.com



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume