

# GRUVE

A stylized tree with a dark green trunk and a dense canopy of green leaves. Several colorful cards (yellow, red, green) are placed among the leaves, and three more cards (red, yellow, green) are positioned at the base of the trunk, representing fruit.

Un juego en solitario  
de 9 cartas

Mark Tuck



Incluye reglas  
multijugador  
(se requiere una copia  
por jugador)



Cultiva tu huerto y cosecha tanta fruta como puedas, jugando cartas para que los árboles frutales solapen otros árboles con el mismo tipo de fruta.

## Componentes

### 18 cartas de huerto

Cada carta tiene 5 árboles (que pueden ser naranjos, limoneros o de lima, cada uno con 1 o 2 frutas) y un espacio vacío (un «claro»).

Las traseras de las cartas muestran «recetas». Para el juego base, ignóralas: ver «Desafío de las recetas».

### 15 dados de frutas

(5 de naranja, 5 de limón y 5 de lima)

### 1 ficha de ardilla y 1 ficha de carretilla

## Preparación

Coloca los 15 dados y las 2 fichas a tu alcance, formando la reserva.

Baraja las cartas (con las recetas boca arriba) y divídelas en dos mazos, con 9 cartas cada uno.

Deja uno de los mazos a un lado, ya que no lo usarás durante la partida. Cuando termines esta partida, puedes volver a jugar inmediatamente usando el mazo apartado.

Coloca el otro mazo boca abajo (con las recetas boca arriba) a tu alcance. Este será tu mazo de robo.

Roba la carta superior y colócala boca arriba en tu zona de juego. Esta será la primera carta de tu huerto.

Roba dos cartas. Esta será tu mano inicial.

## Orden del turno

1. Jugar una carta
2. Colocar dados
3. Robar una carta del mazo

### 1. Jugar una carta

Coloca una carta de tu mano en tu huerto. Puedes rotar la carta 90 o 180 grados antes de colocarla.

Al menos un árbol o claro de la nueva carta debe solaparse con otro árbol o claro de tu huerto.

La fruta del árbol que solapes debe coincidir con la fruta del árbol que estás solapando. Si un árbol solapa un claro que tiene un dado, la fruta de ese árbol debe coincidir con el color del dado.

*Una vez por partida, se puede colocar un árbol que **no se corresponda** con el árbol o color del dado que esté solapando: ver «**Ardilla**».*

Cualquier tipo de árbol puede solapar un claro.

Un claro puede solapar cualquier árbol u otro claro.

## 2. Colocar dados

Por **cada árbol** de la carta recién colocada que solape a un árbol de tu huerto, puede darse una de estas 2 situaciones:

**A. Si no hay ningún dado en el árbol de la carta que se solapa**, coloca un dado en la carta que estás jugando, mostrando el valor de la suma de la fruta de ambos árboles. *Por ejemplo, si un árbol con 2 frutas solapa otro árbol con 1 fruta, el dado deberá mostrar el valor «3».*

El color del dado debe coincidir con la fruta del árbol. Si no te quedan dados de ese color en tu reserva, no colocarás ningún dado sobre dicho espacio.

**B. Si ya hay un dado en el árbol que quieres solapar**, deberás colocarlo en el árbol de la nueva carta, incrementando su valor en función de la cantidad de fruta del nuevo árbol. *Por ejemplo, si un árbol con 1 fruta solapa un dado que muestra el valor «4», el dado pasará a mostrar el valor «5».*

Si el valor del dado tuviera que incrementarse por encima de 6, voltéalo a la cara de la cesta de valor «10».

Si un dado de valor «10» es solapado por otro árbol, reemplaza el dado por la ficha de carretilla.

La carretilla representa una recolección de **15** frutas. Devuelve el dado a la reserva.

Si ya has usado la carretilla, deberás dejar el dado mostrando la cesta de valor «10».

## Claros

- Si un claro solapa un árbol u otro claro que tenga un dado encima, coloca el dado en el nuevo claro, **sin cambiar su valor**.
- Si un claro solapa un árbol u otro claro sin dado, no deberás colocar **ningún dado** en el nuevo claro.
- Un árbol puede solapar un claro que tenga un dado **solo si la fruta del árbol se corresponde con el color del dado**. Coloca el dado en el nuevo árbol, incrementando su valor según la cantidad de fruta mostrada en dicho árbol.

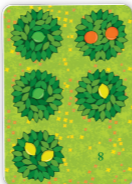
Si el valor del dado tuviera que incrementarse por encima de «6», voltéalo a la cara de la cesta de valor «10». Si tuvieras que solapar un dado de valor «10», coloca la ficha de carretilla (si está disponible).

- Si un árbol solapa un claro vacío, **no** deberás colocar ningún dado en el árbol.

## 3. Robar otra carta

Roba una nueva carta de la parte superior de tu mazo de robo (si quedan), para que tu mano vuelva a tener dos cartas.

## Ejemplo de turnos



Inicio del huerto



**Turno 1:** se coloca un dado de lima y uno de naranja



**Turno 2:** El dado de naranja incrementa su valor y se colocan dos dados de limón



**Turno 3:** Los dados de lima y naranja incrementan su valor y se coloca otro dado de limón

## Ardilla

Una vez por partida puedes colocar una carta en el que uno de sus árboles frutales **no** coincida con el árbol o el color del dado que está debajo. Si hubiera un dado en el árbol o claro de debajo, deberás devolverlo a la reserva.

Coloca la ficha de ardilla en el nuevo árbol, para mostrar que la fruta ha sido robada por este descarado animalillo. **Este árbol no podrá volver a solaparse.**

## Fin de la partida

Cuando hayas colocado la última carta, (y cualquier posible dado o ficha) la partida habrá terminado.

## Puntuación

Los dados muestran cuánta fruta has recolectado.

Los dados que estén sobre claros **no puntúan**, ya que la fruta se ha caído al suelo y se ha estropeado.

Suma los dados restantes de tu huerto para obtener tu puntuación final.

Si has colocado la ardilla en tu huerto, deberás **restarte 1** punto por ella, y **otro punto** por cada dado que haya adyacente (ortogonalmente) a la ardilla.



*Nota: cuando puntúes, la carretilla cuenta como un dado.*

## ¿Cómo de fructífera ha sido tu cosecha?

< 40	Esto no da sus frutos
40-44	Que la huerta te acompañe
45-49	Bien exprimido
50-54	Estás sembrado/a
55-59	Sub-lima
60+	Eres la pera limonera



## Desafío de las recetas

Las caras traseras de las cartas tienen «recetas». Se utilizan para proporcionar una condición para ganar o perder la partida.

Baraja las 18 cartas. Roba 2 de ellas y déjalas a un lado, con la receta boca arriba.

Cada receta muestra una condición de puntuación y los puntos de bonificación o el modificador de puntuación que recibes por cumplir la condición.

Las caras de las cartas con receta tienen un número en su esquina superior izquierda. Suma los números de ambas cartas. Esta será la **puntuación** que deberás intentar superar durante dicha partida.

Roba 9 cartas. Barájalas para formar un mazo de robo y juega según las reglas generales.

Al final de la partida, suma los puntos de bonificación y aplica los modificadores al valor total de tus dados, obteniendo la puntuación final de tu cosecha. Si has logrado igualar o superar la suma de los números de tus cartas de recetas, ¡habrás ganado la partida!

***Nota para cumplir las condiciones de puntuación de las recetas:*** La carretilla cuenta como un dado (con el tipo de fruta cuyo dado ha sustituido), excepto en las siguientes recetas: *Cóctel de frutas, Tutifrutí, Cordial de lima, Zumo de naranja y Refresco de limón.*

*Aunque los dados de los claros **no cuenten** para la puntuación, sí que se considera que están «en juego».*

## Grove multijugador

*Usa los números de las cartas y sigue las mismas reglas que en el modo solitario para colocar cartas, dados y fichas. Cada jugador tiene una copia del juego y roba las mismas cartas en el mismo orden.*

Un jugador, el «narrador», baraja sus cartas y coloca 9 de ellas boca abajo, formando un mazo.

Los otros jugadores colocan sus 18 cartas por orden numérico.

El narrador roba la carta superior del mazo y lee en voz alta el número de la carta. Los otros jugadores deben localizar la carta con dicho número en su mazo, y la colocan boca arriba, empezando así su propio huerto.

Después, el narrador roba 2 cartas y lee en voz alta los números. Los otros jugadores deben localizar dichas cartas en su mazo, para que todos empiecen con las mismas 2 cartas en su mano.

### **Para cada ronda:**

Los jugadores colocan simultáneamente una de las cartas de su mano en su huerto (y, si se diera el caso, los dados y/o fichas correspondientes). Cuando todos hayan jugado una carta, el narrador roba una carta de su mazo, lee en voz alta su número y cada jugador robará dicha carta de su propio mazo, llevándola a su mano.

Las rondas continúan de esta manera hasta que todos los jugadores hayan jugado su última carta. El jugador con la puntuación más alta será el ganador. Si hay empate, el jugador que haya usado más dados será el ganador.

*Los desafíos de las recetas también pueden jugarse de la misma manera en partidas multijugador. Todos los jugadores deberán dejar a un lado las 2 mismas recetas al inicio de la partida.*

## Créditos

**GROVE: Un juego en solitario de 9 cartas** © 2021 Side Room Games LLC. Todos los derechos reservados.



**Diseño del juego y arte: Mark Tuck**

Un enorme agradecimiento a Dustin Culbertson, a Trevor Harmel por sus sugerencias y a todos los usuarios de la Board Game Geek que probaron el juego e hicieron observaciones durante la fase de desarrollo.

Traducción y maquetación:  **MEEPLE  
FOUNDRY**

Revisión: Àlex Moré (Jugador Inicial),  
Raquel Sancho, Manuel Corpas.

[melmacgames.com](http://melmacgames.com)

[instagram.com/melmacgames](https://www.instagram.com/melmacgames)

[twitter.com/melmacgames](https://twitter.com/melmacgames)



[SideRoomGames.com](http://SideRoomGames.com)

[facebook.com/SideRoomGames](https://www.facebook.com/SideRoomGames)

[twitter.com/SideRoomGames](https://twitter.com/SideRoomGames)

