



ORCHARD

UN JUEGO EN SOLITARIO
DE 9 CARTAS

MARK TUCK



14+

Incluye
reglas multijugador



10 MIN.

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. Cuantos más árboles solapes, más fruta recogerás.

COMPONENTES

18 cartas de Huerto (*los números de las cartas solo se usan para identificarlas en una partida multijugador*)

15 dados personalizados de frutas (5 dados rojos de «Manzana», 5 dados amarillos de «Pera» y 5 dados morados de «Ciruela»)

2 fichas de fruta podrida

PREPARACIÓN

Coloca los dados y las fichas a tu alcance.

Baraja las cartas. Durante la partida solo usarás 9 de las 18 cartas disponibles. Divide las cartas en dos mazos de 9 cartas cada uno. Deja un mazo boca abajo y a tu alcance.

Deja el otro mazo a un lado (cuando hayas terminado la partida podrás volver a jugar inmediatamente con este mazo).

Roba la carta superior y colócala boca arriba en el centro de área de juego para formar el inicio del huerto.

Roba dos cartas. Esta es tu mano inicial.

EN CADA TURNO

1. Juega una carta de tu mano y añádela al huerto. Debe solapar uno o más árboles de las cartas que ya están en juego.
2. Coloca un dado en cada árbol de tu carta jugada que solape a un árbol en una de las cartas de abajo.
3. Roba otra carta (si te quedan disponibles).

1. JUEGA UNA CARTA

Puedes rotar la carta 90 o 180 grados en cualquier dirección antes de añadirla al huerto.

Al menos un árbol de la carta colocada debe solapar otro árbol ya presente en el huerto.

La fruta de cualquier árbol con la que solapes debe coincidir con la fruta del árbol que está solapando.

2. COLOCA DADOS

Por **CADA** árbol de la carta jugada que solapa un árbol del huerto:

Si no hay ningún dado en el árbol inferior, coloca un dado en el árbol que solapa con su cara superior mostrando el «1».

El color del dado debe coincidir con la fruta del árbol. Si no te quedan dados de ese color, entonces no podrás colocar un dado.

O bien

Si ya hay un dado en el árbol inferior, levanta el dado, añade tu carta al huerto y coloca el dado en el nuevo árbol con el que solapa.

Si el dado muestra un «1», róvalo para mostrar un «3».

Si el dado muestra un «3», róvalo para mostrar un «6».

Si el dado muestra un «6», róvalo para mostrar un «10».

Si el dado muestra un «10», déjalo así.

El dado indica cuanta fruta has recolectado.

(Las hojas de los dados son meramente estéticas y no se usan para puntuar).

3. ROBA OTRA CARTA

del mazo de robo (si hay disponible), para que vuelvas a tener 2 cartas en tu mano.

FRUTA PODRIDA

Dos veces durante la partida, puedes colocar una carta de tal manera que la fruta de un árbol NO coincida con la fruta del árbol solapado.

Si el árbol inferior tiene un dado, retíralo y devuélvelo a la reserva de dados.

Coloca una ficha de fruta podrida en el árbol con el que has solapado para mostrar que su fruta se ha estropeado.

Puedes usar ambas fichas de fruta podrida en una misma carta.

Ten en cuenta que el árbol con la fruta podrida no puede ser solapado por otro árbol.

FIN DE LA PARTIDA

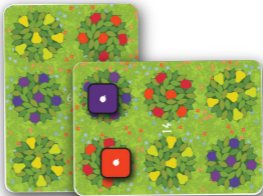
Si en cualquier momento no puedes colocar una carta, entonces la partida termina.

Cuando hayas colocado la última carta (y cualquier dado o ficha sobre ella), el juego habrá terminado.

EJEMPLO DE TURNOS



Inicio del huerto



Turno 1



Turno 2



Turno 3

PUNTUACIÓN

Suma todos los dados para conseguir tu puntuación de cosecha.

Si tienes frutas podridas, debes restar 3 puntos por cada ficha usada.

¿CÓMO DE FRUCTÍFERA HA SIDO TU COSECHA?

< 25	Pérsimo-n
25-29	Aún estás muy verde
30-34	Pasa-ble
35-39	Vas madurando
40-44	Frambu-losa
45-49	Kiwi-na partida
50-54	Plantá-stico
55+	Insu-pera-ble

HISTÓRICO DE COSECHA

Fecha

Puntos

Fecha

Puntos

ORCHARD MULTIJUGADOR

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 su mazo.

Los otros jugadores colocan sus 18 cartas en orden numérico ascendente.

El «narrador» roba la carta superior de su mazo y lee en voz alta el número. Los otros jugadores deben localizar la carta con ese número de su mazo. Todos los jugadores colocan la carta boca arriba como el inicio de su propio huerto.

El «narrador» roba 2 cartas y lee en voz alta los números. Los otros jugadores localizan las cartas para que todos tengan en su mano las mismas 2 cartas.

Para cada ronda:

Los jugadores juegan simultáneamente una de las cartas de su mano a su huerto (y colocan los dados o fichas si fuera necesario). Una vez que todos hayan jugado una carta, el «narrador» roba otra, lee el número y cada jugador tomará la misma carta de su mazo y la llevará a su mano.

Las rondas continúan de esta manera hasta que todos los jugadores hayan jugado su novena y última carta (y cualquier dado sobre ella).

El jugador con la puntuación de cosecha más alta gana. Si hay empate, el jugador que haya usado menos fichas de fruta podrida gana. Si continúa el empate, el jugador que haya utilizado más dados en su huerto gana.

CRÉDITOS

Orchard: Un juego en solitario de 9 cartas.

© 2019 Side Room Games LLC

Todos los derechos reservados

Juego diseñado y arte por Mark Tuck

Un enorme agradecimiento a todos los usuarios de BoardGameGeek que probaron el juego e hicieron observaciones durante la fase de desarrollo.

Traducción y maquetación:  **MEEPLE
FOUNDRY**

SideRoomGames.com

facebook.com/SideRoomGames

twitter.com/SideRoomGames



melmacgames.com

facebook.com/melmacgames

twitter.com/melmacgames

