

GARDENS OF MARS

(Jardines de Marte)
Un juego para 2 a 5 personas de
Néstor Romeral Andrés

INTRODUCCION

No, los marcianos no son verdes. Pero algunas flores marcianas si. Y también hay azules, amarillas, blancas, rojas...

Ayuda a tu pequeño marciano a plantar flores para crear el mejor jardín de todo Marte. El que mejor lo haga ganará la partida.

MATERIAL

- Un tablero representando el jardín marciano (91 casillas) y un circuito de puntuación.



- 60 flores en 6 colores (10 de cada)
- Un estuche de transporte.
- 6 marcianos negros de 3 tipos (2 de cada)
- 4 marcianos blancos de 2 tipos (2 de cada)



- 6 dados

PREPARACION

Coloca el tablero en el centro de la mesa, y los 6 dados al lado.

El jugador que perdió la partida anterior, o el más joven, empieza. Se juega en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Cada jugador, por turno, elige un tipo de marciano (el color no es relevante) y toma los dos marcianos de ese tipo. Uno de ellos servirá para contar los puntos (marciano de puntuación), y se coloca al lado de la casilla 1 (como si estuviera en una casilla '0'). Después colocará el otro en una casilla libre del tablero, excepto la central. Este será el 'jardinero'.

Mete todas las flores en el estuche. Cada jugador saca del estuche aleatoriamente la cantidad de flores indicada en esta tabla:

| | |
|-------------|-----------|
| 2 jugadores | 30 flores |
| 3 jugadores | 20 flores |
| 4 jugadores | 15 flores |
| 5 jugadores | 12 flores |

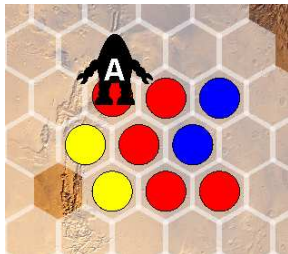
... y las coloca frente a él clasificadas por color, de forma que todos puedan verlas.

COMO JUGAR

Cada jugador, en su turno, **debe** hacer lo siguiente en orden.

1. Si no hay dados disponibles en la mesa, cuenta el número de espacios sin flores alrededor de su marciano y toma ese número de dados de la bolsa. Entonces los lanza y los coloca junto al tablero, sin modificar los resultados. Si el jardinero está completamente rodeado de flores no lanzará ningún dado (acaba su turno). Estará atascado hasta que tenga algún dado disponible en la mesa.
2. Si hay al menos un dado disponible en la mesa – es decir, si acaba de lanzar dados o si quedaba alguno de una tirada anterior – elegirá uno de ellos y lo usará de esta forma:
 - a. Moverá su marciano tantos espacios en línea recta como el resultado del dado en una cualquiera de las 6 direcciones. Restricciones:
 - i. El espacio central no se puede ocupar.
 - ii. El jardinero no puede atravesar ni acabar su movimiento en un espacio ocupado por otro jardinero.
 - b. Si el jardinero no se puede mover, perderá 1 punto (mueve el marciano de puntuación un espacio hacia atrás).
 - c. Si el jardinero acaba su movimiento en un espacio ocupado por una flor, perderá 1 punto.
 - d. Si el jardinero acaba su movimiento en un espacio vacío, plantará una de sus

flores restantes en él. Recibirá tantos puntos como el número de flores del mismo color que la que ha plantado que estén conectadas a ella formando un grupo (avanza el marciano de puntuación). Si el marciano de puntuación acaba su movimiento en una casilla ocupada por otro marciano, saltará hasta la siguiente casilla vacía.



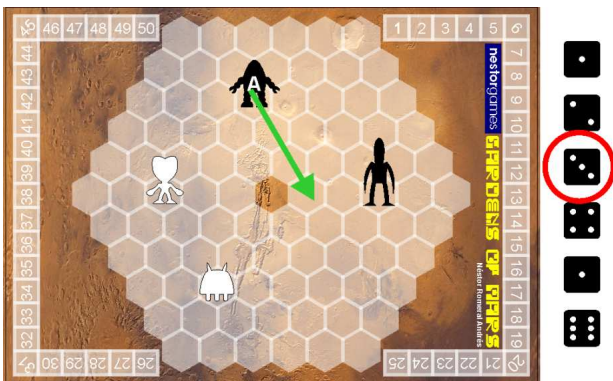
Ejemplo: 'A' consigue 4 puntos

- e. Finalmente, descartará el dado que ha utilizado y lo meterá en la bolsa, dejando el resto (si quedan) en la mesa. El turno pasa al jugador siguiente.

Nota: Los dados no se lanzarán de nuevo hasta que todos hayan sido utilizados.



Ejemplo: 'A' lanza 6 dados, porque su jardinero está rodeado por 6 espacios sin flores.



'A' elige el dado '3' y mueve su jardinero 3 espacios.



Finalmente planta una flor roja (sin puntuar esta vez, ya que no hay flores adyacentes) y descarta el dado utilizado, colocándolo en el estuche.

ACCIONES ESPECIALES

Opcional: Si un jugador planta su última flor de un color, recibirá un turno extra si queda al menos 1 dado disponible.

Ejemplo: 'A' tiene 1 flor roja, 1 verde, 2 grises, 3 amarillas y 5 azules. Quedan 3 dados disponibles. Mueve su jardinero y planta su última flor roja, por lo que consigue un turno extra. Usa otro dado, mueve su jardinero y planta su última flor verde. De nuevo tiene un turno extra usando el último dado. Mueve su jardinero y planta una flor amarilla. Su turno termina.

Opcional: Si un jugador mueve su marciano de puntuación a una casilla de más de 25 puntos ocupada por otro marciano de puntuación, tendrá un turno extra si queda al menos 1 dado disponible.

Ejemplo: 'A' planta una flor azul y recibe 6 puntos. Mueve su marciano de puntuación y llega a la casilla 36, ocupada por otro marciano. 'A' tiene entonces un turno extra.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando uno de los jugadores se queda sin flores o ninguno de ellos puede mover ni tiene dados disponibles (raro). El jugador con más puntos gana la partida.

VARIANTE PARA 2 JUGADORES

En partidas de 2 jugadores, cada jugador puede usar 2 marcianos en vez de uno (un jugador debe ser blanco y el otro negro). Puedes elegir cuál mover en tu turno.