Exceção: se um jogador tem a 8 de uma cor na mão, mas **um dos seus adversários** tem a 1 da mesma cor, o valor da 8 é reduzido para 0 ao determinar qual jogador tem o direito de pontuar caminhos de uma determinada cor. O 1 vale sempre 1. (Veja o exemplo de pontuação).

Nota: É possível ganhar o direito de pontuar o caminho de uma cor que não está presente no seu arboreto.

Se nenhum jogador tiver cartas de uma determinada cor na mão, todos os jogadores têm o direito de marcar pontos para caminhos dessa cor.

Pontuando os caminhos

Ao longo de um caminho, cada carta deve ter um valor maior do que aquele que o precede. Portanto, o menor caminho possível é composto por 2 cartas da mesma cor, e o maior por 8 cartas (este caminho deve começar com um 1 e terminar com um 8). As únicas cartas que devem corresponder à cor que está sendo avaliada são aquelas no início e no final do caminho; as cores das cartas no meio são apenas importantes na determinação do valor de um caminho.

Os pontos são contados de acordo com as seguintes regras:

A) Marcar 1 ponto para cada carta no caminho

B) Marcar 1 ponto adicional para cada carta no caminho se for composto por pelo menos 4 cartões e eles serem da mesma cor.

C) Marque 1 ponto adicional se o caminho começar com 1

D) Marque 2 pontos adicionais se o caminho terminar com 8

Nota: uma árvore pode ser usada em mais de um caminho.

Exemplo de pontuação

Um jogo de três jogadores acabou de terminar. Os jogadores têm as seguintes cartas na mão (com o valor total das cartas entre parênteses):

Carlos: *Jacaranda* 7 (7), *Lilac* 13 (6+7), *Oak* 11 (3+8), *Royal Poinciana* 6 (1+5)

José: *Jacaranda* 7 (2+5), *Lilac* 9 (4+5), *Royal Poinciana* 3 (3), *Willow* 7 (7), *Cassia* 6 (6)

Marta: *Cassia* 5 (5), *Oak* 9 (2+7), *Royal Poinciana* 0 (8, mas Carlos tem o 1), *Willow* 12 (1+3+8)

Carlos marca pontos para seus caminhos: *Jacaranda*, *Oak* e *Royal Poinciana*. Carlos não tem *Lilacs* em seu arboreto. No entanto, Carlos conseguiu impedir José de marcar pontos para as *Lilacs*, pois ele tem uma soma maior de cartas *Lilac* na mão do que José.

José também marca pontos para seus caminhos *Jacaranda* (como ele está empatado com Carlos), bem como seus caminhos de *Cassia*.

Marta só vai marcar pontos para o seu caminho de *Willow*.

Exemplo de pontuação (continuação)

A pontuação final de Carlos é de 19 pontos (os colchetes indicam quais condições de pontuação foram atendidas [páginas 6-7]).

Caminho: *Oak*
9 pontos
(4+4+1 [A, B, C])

Caminho: *Jacaranda*
7 pontos
(5+2 [A, D])

Caminho: *Royal Poinciana*
3 pontos
(3[A])



Declarando o vencedor

Uma vez que a soma dos caminhos de cada jogador é determinada, o jogador com a maioria dos pontos ganha. Em caso de empate, o jogador com mais cores presentes no arboreto é o vencedor. Se ainda houver empate, os jogadores devem plantar uma árvore. Em 5 anos, o jogador cuja árvore cresceu o mais alto ganha.

Z-MAN games

Designer: Dan Cassar
Illustrations: Chris Quilliams & Philippe Guérin
Development: Team Z-Man
Special thanks go to Adam Marostica.

© 2014 Z-Man Games Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@zmangames.com
www.zmangames.com

ARBORETUM

A garden of cards for 2 to 4 players

Life is beautiful beneath the branches! A prize-winning arboretum is home to many trees of glorious natural colors, and its visitors are transported to a veritable paradise in the shade it offers. Creating such a beautiful arboretum is not a simple task, nor is mapping the paths its visitors should take to properly appreciate such beauty. Which varieties will you choose to charm your visitors? *Lilac trees*, *maple trees*, or the venerable *magnolia tree*? You must choose wisely which trees to plant and which to keep in hand, as this balance will ultimately determine who among you has created the most sumptuous arboretum.

Objetivo do Jogo

Marque a maior pontuação no final do jogo criando o arboreto mais suntuoso.

Preparação

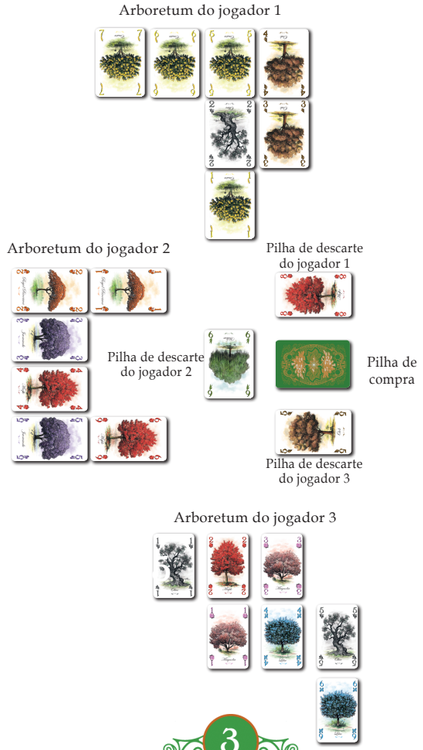
Preparando o deck

Este jogo é composto de 80 cartas em 10 cores diferentes, com 8 cartas (numeradas de 1 a 8) de cada cor. Todas as cartas são usadas em um jogo de 4 jogadores; com 3 jogadores, 2 cores são devolvidas à caixa; e com 2 jogadores, 4 cores são devolvidas à caixa. Não importa quais cores são devolvidas para a caixa quando se joga com menos de 4 jogadores.

Distribuindo as cartas e preparando as pilhas de descarte

O jogador que regou uma planta por último é o jogador inicial. O jogador à sua direita é o dealer, que embaralha o baralho e oferece 7 cartas para cada jogador. Essas 7 cartas formam a mão inicial do jogador. O dealer então distribui para cada jogador (exceto o jogador inicial) 1 carta adicional, virada para cima. Estas cartas viradas para cima representam as pilhas de descarte do jogador. As cartas restantes são colocadas no meio da mesa para formar a pilha de compra.

Exemplo de uma partida de 3 jogadores



Como Jogar

Na sua vez, o jogador **deve**, por ordem: comprar 2 cartas, baixar 1 carta em seu arboreto, e terminar seu turno descartando 1 carta. O jogo continua com o próximo jogador no sentido horário começando seu turno.

Comprar 2 cartas

Compre 2 cartas, uma após a outra. As cartas podem ser compraadas do topo da pilha de compra (viradas para baixo), ou do topo da pilha de descarte (viradas para cima) de qualquer jogador (incluindo a própria pilha de descarte). Essas 2 cartas podem ser retiradas da mesma ou de diferentes pilhas.

Baixar uma carta da sua mão para o seu arboreto

No seu primeiro turno, coloque uma carta da sua mão virada para cima. Este é o começo do seu arboreto.Nos turnos seguintes, as cartas devem ser colocadas adjacentes (horizontal ou verticalmente) às cartas colocadas anteriormente. Uma vez que uma carta seja colocada, não pode ser retirada, movida ou coberta por outra carta.

Descartar uma carta

No final da sua vez, você deve descartar uma carta em sua pilha de descarte, para que você fique com exatamente 7 cartas na mão.

Pontuando

O jogo termina quando não houver mais cartas na pilha de compra. O jogador que pegou a última carta, joga seu turno normalmente, e então a pontuação é feita.

Ganhando o direito de pontuar caminhos

Um caminho é uma seqüência de cartas de valor crescente, **em que a primeira e a última carta são da mesma cor.** O dealer chama cada cor, uma após a outra (referindo-se à folha de pontuação).

Cor	Árvore	Cor	Árvore
Amarelo	*Cassia*	Rosa	*Magnolia*
Branco	*Dogwood*	Vermelho	*Maple*
Roxo	*Jacaranda*	Laranja	*Royal Poinciana*
Cinza Escuro	*Olive*	Marrom	*Oak*
Azul	*Lilac*	Verde Escuro	*Willow*

Para cada cor, os jogadores revelam cada carta na mão correspondendo a essa cor. O jogador que tiver **a maior soma** em uma determinada cor ganha o direito de marcar pontos para um único caminho que combina com essa cor em seu arboreto. Em caso de empate, todos os jogadores ganham o direito de marcar um caminho dessa cor.