

COTTAGE GARDEN

Setup

Ad ogni giocatore:

- 2 Aiuole (**una dal lato chiaro e una dal lato scuro**)
- 3 Cubetti Arancioni e 3 Cubetti Blu
- 2 Gatti

Riempire ogni casella del Tabellone con una Tessera Fiori. Con le rimanenti 20 formare un percorso con all'inizio del quale la Carriola.

Parasole, 1 Aiuola, Arnie, Vasi e Gatti a lato del tabellone.

Dado con faccia 1 (2 se in 1-2 Giocatori) verso l'alto su spazio del perimetro iniziale (in base a numero Giocatori).

Round

In un Round di gioco i giocatori effettuano in senso orario il proprio turno formato da:

1. **Fase Riempimento** – Se nella riga o colonna (o diagonale se in 4 Giocatori) occupata dal Dado ci sono **3 o 4 spazi vuoti**, vanno riempiti con le prime Tessere Fiori immediatamente successive alla Carriola.

E' possibile giocare un Gatto per effettuare il riempimento anche se mancano solo una o due Tessere Fiori.

2. **Fase Trapianto** – Obbligatoriamente eseguire un'azione tra

- Prendere e piazzare in una propria Aiuola una **Tessera Fiori**
- Prendere e piazzare in una propria Aiuola **un Vaso**

In aggiunta è possibile piazzare uno o più Gatti nelle proprie Aiuole.

Si possono coprire le Caselle con Vasi o Serre stampate, ma non altre Tessere.

Si possono girare e capovolgere le Tessere, ma mai spostarle una volta posizionate.

Il Parasole può essere usato come segnaposto per prendere provvisoriamente una Tessera dal tabellone per provarne gli incastri sulle proprie Aiuole.

3. **Fase Punteggio** – Se un'Aiuola è stata completata (tutti gli spazi con qualcosa stampato o Tessera) se ne valuta il punteggio.

- Muovere 1 Cubo Arancione di tanti spazi quanti sono i Vasi visibili nell'Aiuola.
- Muovere 1 Cubo Blu di tanti spazi quanti sono le Serre visibili nell'Aiuola.

Non si può suddividere il movimento tra più Cubi.

Se vengono completate entrambe le Aiuole in un Turno si sceglie in che ordine valutarle.

Ogni volta che si supera la linea Rossa con un Cubo si riceve un Gatto.

Nel momento in cui si sposta l'ultimo Cubo Arancione o l'ultimo Cubo Blu dalla zona di partenza di riceve e si piazza immediatamente un Vaso.

Il primo Giocatore che porta un Cubo nella casella finale riceve il Segnalino con 2 Alveari, il secondo riceve quello da uno (un Giocatore non può riceverli entrambi).

Una volta effettuata la valutazione mettere le Tessere Fiori in fondo al percorso (lontano dalla Carriola, ordine a piacere) e scartare gli altri Segnalini. L'Aiuola va capovolta e messa accanto al tabellone di gioco e va presa quella ivi presente (senza capovolgerla).

4. **Fase Giardiniere** – Muovere il Dado avanti di uno spazio nel senso delle frecce. Se il Dado raggiunge lo Spazio Giro (freccia giro) il suo numero aumenta di uno. Se il Dado segna il numero 6 inizia l'ultimo Round.

Ultimo Round

1. Restituire immediatamente tutte le Aiule con **meno di 3 Tessere Fiori**.
2. All'inizio di ogni proprio Turno in cui si hanno ancora Aiule **indietreggiare di 2 spazi con un Cubo Arancione o di 1 con un Cubo Blu**.
3. Aiule completate vengono **scartate dal gioco e non reintegrate**. Se non si hanno Aiule di fronte a sé effettuare solo la Fase Giardiniere.
4. Continuare fino a che tutti i giocatori non siano rimasti **senza Aiule**.

Il Bonus della linea rossa viene conferito più volte se lo si supera facendo avanti e indietro.

Fine del Gioco

Punti:

- Punti dati da Cubi sul tracciato.
- Ogni Alveare conferisce 1 Punto (quindi 1 o 2 in base alla Tessera).

In caso di Pareggio vince il Giocatore con più Alveari.

Note:

MAX 2 Gatti alla fine del proprio Turno.

Le frecce sul tracciato sono utili per visualizzare quale sarà la posizione del dado nel prossimo turno del Giocatore. In 4 Giocatori ad esempio ogni Giocatore utilizzare per tutta la partita gli spazi segnalati con lo stesso numero di frecce.