

Haz crecer tu jardín; Aunque invadas a tu vecino!

Contenido: 18 cartas, 4 fichas y 4 vallas

Preparación

Baraja las 18 cartas, coloca el mazo boca abajo y revela una carta. El primer jugador revela otra carta y la juega sobre la primera (según se explica abajo). El segundo jugador escoge con qué color jugar (rojo o azul) y comienza su turno. Cada jugador recibe dos fichas y dos vallas (una larga y una corta). El juego continúa alternando los turnos hasta agotar el mazo o hasta que sea imposible colocar legalmente una carta.

Cómo colocar una valla

Las vallas se han de colocar entre cuatro grupos de flores, separando dos de ellos de los otros dos. Esto quiere decir que dos grupos separados por una valla no se consideran conectados. La valla larga sólo puede jugarse sobre la carta en sentido vertical y la corta en horizontal. Una valla evita que una carta pueda jugarse encima. No puedes colocar una carta sobre una valla.

Cómo se juega

En tu turno, revela una carta y colócala solapando las cartas ya en juego, manteniendo la orientación y cubriendo grupos coincidentes. Puedes cubrir cualquier cantidad de grupos (1, 2, 3 o 4) pero necesariamente han de colocarse sobre los del mismo color. La carta colocada ha de mantener la orientación del resto de cartas en juego, puedes girarla 180° pero no 90°.

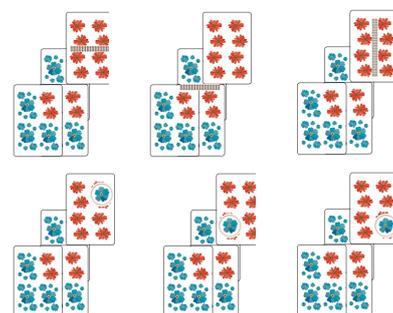
Cómo usar las fichas

Las fichas son como macetas de flores que se utilizan para tapar un grupo de flores de tu oponente y convertirlo en uno tuyo. Si decides utilizarla sólo has de colocarla sobre cualquier grupo de flores de tu oponente. Una ficha ya colocada no puede taparse con una carta ni con otra ficha.

Introducción

En Spring cada jugador en su turno roba una carta de un mazo común y la coloca sobre otras ya en juego. Cada carta contiene cuatro grupos de flores y, a la hora de jugarla ha de solapar otras cartas ya en juego, cubriendo al menos un grupo de flores. El color de los grupos solapados debe coincidir. El objetivo es ser el jugador con el mayor jardín (área de grupos de flores conectados ortogonalmente) al final de la partida.

Tras colocar la carta puedes colocar sobre cualquier carta en juego una ficha o una valla pero no ambos. Esta acción es opcional. Ten en cuenta que dispones de un número limitado de fichas y de vallas para toda la partida.



Fin del juego

La partida acaba cuando se han jugado las 18 cartas o cuando un jugador no pueda colocar su carta. Cada uno de los jugadores cuenta cuántos grupos de sus flores se encuentran en su mayor área de grupos conectados. Esa es la puntuación de su jardín. El jugador con el mayor jardín es declarado ganador.

El juego avanzado
 ¡Bien! Ahora ya sabes cómo se juega una partida de Spring. Sin embargo el juego completo requiere que juegues tres partidas seguidas y sumes tu puntuación en cada una de ellas.
 El jugador inicial cambia en la segunda partida. En la tercera comenzará el que vaya por detrás en puntuación.