



# Regras!



meeplebr



## Componentes

2 Blocos de pontos, 1 Porco de primeiro jogador, 9 dados  
(3Alfasesverdes, 3tomatesvermelhos, 3cenouras  
laranjas)



## O Jogo

A cada rodada, role os dados e cada jogador escolhe um para plantar no seu jardim ou alimentar o porco. Preste muita atenção no mercado que está sempre sendo alterado, você quer ter certeza de que suas escolhas dos vegetais será as melhores na hora da colheita!

## Preparação

Cada jogador pega 1 folha do bloco e um lápis para anotação na folha. O jogador inicial pega os dados e o marcador de jogador inicial (A última pessoa que comeu um vegetal é o jogador inicial. Alternativamente vocês podem rolar os dados para escolher).

**NOTA: Em um jogo com 2 jogadores vocês irão jogar 2 dados de cada tipo (total de 6 dados).**

As regras assumem que vocês estão jogando a versão com o bloco básico do jogo. O jogo avançado tem certas alterações ao jogo básico, as diferenças na regra estarão em uma caixa como esta.



1

BÁSICO



AVANÇADO

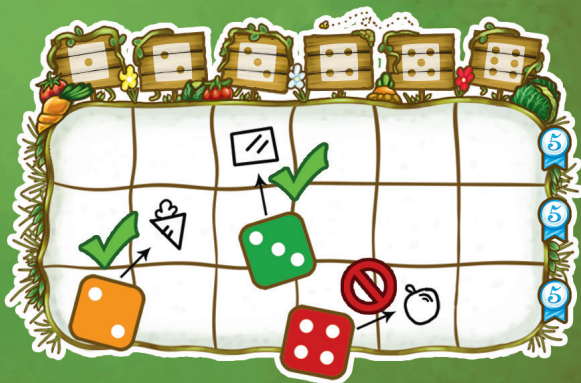


## O JOGO

O primeiro jogador rola todos os dados no centro da mesa. Começando pelo jogador inicial, e seguindo em ordem horária, cada jogador irá escolher 1 dado dos que ainda estão no centro da mesa até que sobre somente 1 dado. Em jogos com 2 ou 3 jogadores o último jogador irá selecionar 1 dado a menos.

Quando o jogador seleciona um dado ele deve **PLANTAR** em seu jardim ou **ALIMENTAR** o porco.

**PLANTAR** - Um jogador pode plantar um dado em seu jardim desenhando a figura do vegetal que este representa (**Verde-Alface**, **Vermelho-Tomate**, **Laranja-Cenoura**) O vegetal deve ser desenhado em algum dos espaços da coluna a qual o valor do dado representa.

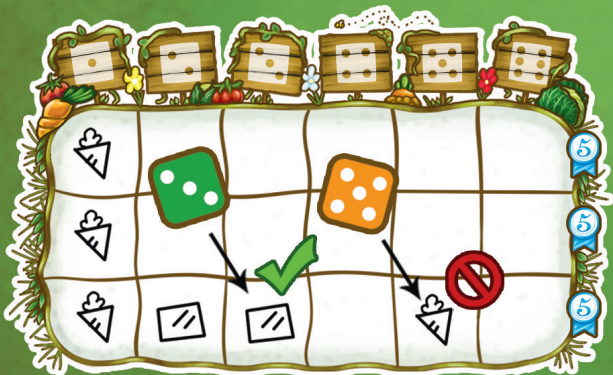


Pietro pode pegar o dado do centro da mesa e desenhara uma **cenoura** (triângulo) na coluna 2 **alface** (quadrado) na coluna 3. Entretanto, ele não **tomate**ocar um (círculo) na coluna 5, usando um dado de valor 4.



**Restrição de Plantio:** Quando plantar o vegetal pela primeira vez você está livre para plantar sem qualquer restrição. Se o vegetal que você irá plantar já existe no seu jardim você deve planta-lo ortogonalmente em espaços adjacentes. Se o dado não pode ser plantado porque: **A)** A coluna está cheia ou **B)** Não está adjacente a um vegetal do mesmo tipo, então você **DEVE** alimentar o porco.

**Alimentar o porco - Um jogador só pode alimentar o porco se o vegetal não puder ser plantado** (veja as restrições acima). Quando você alimentar o porco, risque um número de círculos igual ao número do dado selecionado da esquerda para direita, de cima para baixo. Lembre-se que você escolhe o dado que quiser do centro da mesa; Se você **QUISER** alimentar o porco, simplesmente escolha um dado que não pode ser plantado.



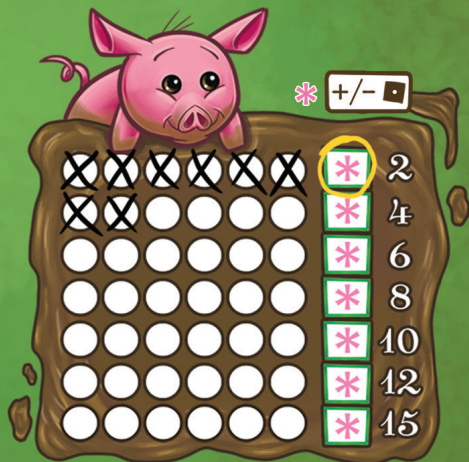
Susana quer plantar um dado de **alface** na coluna 3 já que ela plantou um **alface** na coluna 2. Ela não pode plantar **cenoura** na coluna 5, já que ela plantou na coluna 1 todas as **cenouras** anteriores, então a cenoura pode ser utilizada para alimentar o porco.



**O Porco:** Toda vez que você riscar uma fileira com 6 círculos você desbloqueia uma habilidade especial que permite que você mude o valor do dado selecionado, 1 ponto acima ou 1 ponto abaixo (o valor não pode ser maior que 6 ou menor que 1) Quando você decide usar essa habilidade, risque a caixa mais a direita da fileira. Utilize somente 1 vez o poder por fileira, mas você pode utilizar essa habilidade várias vezes no mesmo dado (riscas 2 caixas de fileiras preenchidas permite subir ou descer o valor de um dado 2 pontos).



**Jogo Avançado:** No Jogo Avançado, há uma nova habilidade para o Poder do Porco. Esta habilidade é mudar a cor do dado que você pegou para uma a sua escolha. Cada vez que ativar o Poder do Porco você poderá escolher qual habilidade usar (mudar o valor ou a cor do dado). Ao utilizar 2 ou mais vezes na mesma rodada o Poder do Porco é possível fazer ambas!



*Sandra riscou toda sua primeira fileira e com isso desbloqueia seu PODER DO PORCO que ela poderá utilizar em um turno futuro*

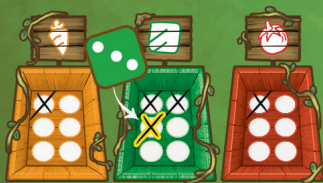
## O Último Dado & O Mercado

Quando sobrar somente um dado no centro da mesa, **nenhum jogador irá pegá-lo**. **Todos** os jogadores irão ver a cor do dado e riscar um dos círculos correspondentes ao mercado referente ao dado. Cada vegetal em seu jardim vale 1 ponto para cada círculo riscado no mercado correspondente ao final do jogo. **EXEMPLO: Vinícius tem 5 alfaces no seu jardim ao fim do jogo, e o mercado de alface tem 3 círculos riscados. Então Vinícius pontua seus alfaces (5) x o valor do mercado (3) = 15 pontos.**

## Início de uma nova rodada

Depois de todos os jogadores riscarem o mercado do último dado, todos os dados são recolhidos e passados (juntamente com o marcador de Jogador Inicial) para o próximo jogador em sentido horário. Então este jogador irá rolar os dados e uma nova rodada se iniciará.

Os jogadores continuam este processo de escolha dos dados, ajuste de mercado e nova rolagem de dados até que o fim do jogo seja iniciado.



O último dado da rodada é o **VERDE**, então todos os jogadores riscam o círculo do mercado do **ALFACE**, fazendo com que cada alface no seu jardim valha 1 ponto adicional no fim do jogo.

**NOTE: O valor do dado não é importante, somente a cor.**

**Jogo Avançado.** Você irá notar que no jogo básico cada vegetal já vale 1 ponto. No jogo avançado, este ponto inicial é inexistente, então tenha cuidado para não terminar o jogo com vegetais que não valem nada.





## Final da Partida

A última rodada acontece quando qualquer jogador tenha:

- Preenchido todos os espaços em seu jardim.
- Riscado cada círculo do seu porco.
- Riscado todos os 6 círculos de qualquer vegetal do mercado.

O jogo continua até que a rodada acabe. Então todos os jogadores somam seus pontos.

## Pontuação Final

Os jogadores somam suas pontuações utilizando a tabela de pontuação nas suas fichas.

**Vegetais** - Conte o número de vegetais que você tem de cada tipo e multiplique cada um pelo seu valor mostrado no mercado.

**Prêmios** - Para cada linha que você completou no seu jardim, receba 5 pontos.

**Porco** - Seu porco pontua conforme a ultima fileira completa.

*Faça o somatório total de todos os valores da tabela, o jogador com maior pontuação é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com o maior número de vegetais plantados no seu jardim é o vencedor. Se continuar empatado, o jogador com o maior número de círculos marcados em seu porco é o vencedor.*

*Se o empate persistir os jogadores compartilham a vitória!*



Jogo Avançado: 5 pontos como premiação adicional são dados para o jogador que tenha; Mais cenouras, mais alface, mais tomates e o jogador com mais círculos marcados no seu porco. Esses 20 pontos adicionais são para o jogo avançado! Em caso de empate em qualquer categoria, ambos os jogadores recebem 5 pontos.



## Créditos

**Designer do jogo: Danny Devine**

**Desenvolvedor do jogo: Joshua Lobkowicz**

**Artes e Gráficos: Tyler Myatt & Danny Devine**

**Jogadores de teste: Steven Aramini, Paul Kluka, Rachael Devine,  
Joe Kisenweither, Ryan Sanders, Rita Malkiewicz, Damon Malkiewicz,  
Dawn Lobkowicz, Matt Roberts, Nils Herzmann,  
Kathleen Mercury, Mark Sellmeyer  
Edição Meeple BR**

**Tradução: Fábio Ribeiro  
Revisão: Vinicius Carlos Vieira  
Designer Gráfico : Victor Cast**

