

CULTIVE

Componentes:



98 cartas de plantas



2 cartas de marcação de rodada [verso referência de pontuação]



20 cartas de terreno
[12 cartas possuem os ícones de abelhas/manejo]



1 carta de primeiro jogador [verso referência de pontuação]

Objetivo do jogo:

Cultive frutas e vegetais em uma agrofloresta de forma a aproveitar o bônus de sinergia entre as espécies e, assim, marcar mais pontos de vitória.

Preparação:

- Cada jogador recebe 5 cartas de **Terreno** de mesma cor e as posiciona em linha em sua frente.



Área de jogo de um jogador

As ilustrações formam uma paisagem, mas sua posição não importa no decorrer do jogo.

- Embaralhe as cartas de plantas formando um **baralho de compras** virado para baixo. Reserve um espaço ao lado para a pilha de **descarte**.
- Distribua 5 cartas para cada jogador para formar sua mão.



descarte



- Revele 8 cartas de plantas para formar a **Feira**.

- Posicione as 2 cartas de rodada de forma a marcar a primeira rodada.
- Dê a carta de **1º jogador(a)** a quem plantou uma muda mais recentemente.



Um pouco de História

Cultive, anteriormente conhecido como *Agrofloresta*, participou do **Edital Ligadas na Meeple**. Esse processo seletivo foi uma parceria entre a **MeepleBR** e a **Liga Brasileira de Mulheres Tabuleiristas**, um coletivo criado com o objetivo de fomentar o protagonismo feminino no universo dos jogos. Em respeito ao espírito do Edital, o produto que se encontra em suas mãos contou com a participação ativa de mulheres talentosas e incríveis em todas as suas etapas de desenvolvimento.



Liga Brasileira de
Mulheres Tabuleiristas

A banca avaliadora considerou *Cultive* mecanicamente elegante e divertido, ao mesmo tempo em que evidencia questões ambientais e de preservação ecológica, temática fundamental para o nosso tempo.

Como jogar:

Cultive é jogado em rodadas conforme o número de jogadores.

Quantidade de jogadores	Número de rodadas
2	10
3	9
4	8

Cada rodada compreende 4 fases:

1. **Ações** (um jogador por vez em sentido horário)
2. **Checagem***
3. **Colheita***
4. **Revelar Cartas***

**Fases simultâneas. Entretanto, nas primeiras partidas, opcionalmente realize todas as fases um jogador por vez.*

Ao final da última rodada, conduza uma fase extra de **Checagem** e uma de **Colheita**, e realize a pontuação final. Quem marcar mais pontos vence a partida.

1. Ações

Em seu turno, realize **até 3 ações** na combinação que desejar. Depois reponha até 5 cartas em sua mão e passe a vez. As ações são:

- a. Plantar
- b. Crescer
- c. Fazer Feira
- d. Renovar a Feira

a. Plantar:

Baixe de sua mão 1 carta, virada para baixo, sobre um Terreno vazio (sem cartas em cima dele).

Plantas usuais Planta dupla

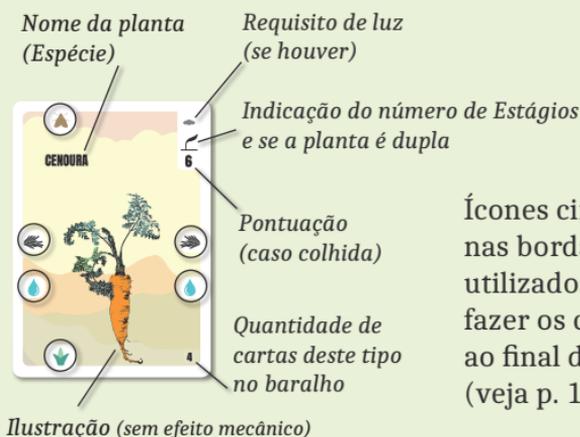
Se a espécie de planta possuir o ícone de dupla (), você deve baixar duas cartas da mesma espécie, ambas viradas para baixo. Esse plantio conta como 1 ação.

b. Crescer:

Baixe de sua mão 1 carta de uma espécie de 2 Estágios () ou 3 Estágios (), virada para baixo, sobre uma carta de planta revelada da espécie correspondente .

1 estágio 2 estágios

Anatomia das cartas de plantas:



Ícones circulares ○ nas bordas da carta: utilizados para fazer os consórcios ao final da partida (veja p. 12 a 14)

c. Fazer Feira:

Troque 1 carta de sua mão por uma carta da Feira. Esta carta pode ser usada na mesma rodada se você ainda possuir ações.

d. Renovar a Feira:

Descarte todas as 8 cartas da Feira. Em seguida revele 8 cartas de plantas, formando uma nova Feira.

A qualquer momento, caso o baralho de plantas termine, reembalhe as cartas do descarte e forme um novo baralho.

Após realizar suas ações, reponha a sua mão até completar 5 cartas e então passe a vez.



Ações especiais:

Além das ações descritas anteriormente, os jogadores possuem **até 3 ações especiais** para usar ao longo de toda a partida. A qualquer momento da sua **fase de Ações**, vire para baixo uma de suas cartas de terreno com  /  e escolha um desses 2 efeitos:

 **Abelha:** Revele todas as cartas de uma planta de um dos seus Terrenos à sua escolha.

 **Manejo:** Escolha 1:

- Mova todas as plantas não colhidas de um de seus Terrenos, sem alterar a ordem, para outro Terreno, que deve estar obrigatoriamente vazio. *As cartas que ainda não foram reveladas devem permanecer viradas para baixo;*
- Descarte todas as plantas não colhidas de um de seus Terrenos.

2. Checagem

Após todos os jogadores terem realizado suas ações, verifique quais plantas **reveladas** estão atendendo aos requisitos de **luz** e **crescimento**. Confira, uma a uma, da esquerda para a direita. Depois de verificar, as plantas que não atenderem aos requisitos morrem e devem ser descartadas.

Esta fase é resolvida simultaneamente.

*Obs.: na primeira rodada, haverá etapa de **Checagem** somente se um dos jogadores tiver usado a ação especial de abelha, já que as plantas viradas para baixo não são checadas.*

Requisitos de Luz



Sol 

Na fase de Checagem, a planta deve estar posicionada em um local sem que existam outras cartas projetando sombra sobre ela.



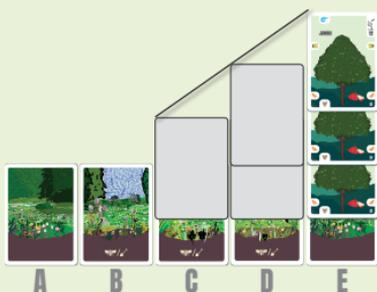
Sombra 

Na fase de Checagem, a planta deve estar posicionada em um local com, pelo menos, outra carta projetando sombra sobre ela.

Espécies que não possuem o ícone de Sol/Sombra podem estar posicionadas em qualquer local e, portanto, nunca serão descartadas devido ao requisito de luz.

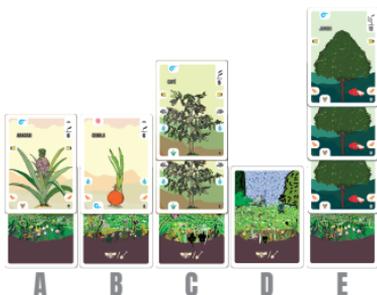
A altura da planta determina a sombra projetada:

- Cartas não reveladas **não** contam para a altura da planta.
- Plantas de 1 carta (ou no primeiro estágio) **não** projetam sombra.
- Plantas de 2 cartas (ou no segundo estágio) projetam sombra em plantas de 1 carta nos terrenos adjacentes.
- Plantas de 3 cartas (obrigatoriamente no terceiro estágio) projetam sombra em plantas de 2 cartas nos terrenos adjacentes e em plantas de 1 carta que estejam **até** dois terrenos de distância.



Exemplo de sombras de uma planta de 3 estágios no terreno (**E**).

Exemplo de checagem de requisitos de luz:



O abacaxi, em **A**, está ao sol. O café, em **C**, está ao sol e projeta sombra na cebola, em **B**. O jambo, em **E**, está ao sol e não projeta sombra em nenhuma planta. Neste caso nenhuma planta é descartada, pois o abacaxi precisa de Sol e a cebola precisa de Sombra, café e jambo não possuem requisito de luz.

Caso existisse um milho (2 cartas) revelado em **D**, ele deveria ser descartado, pois estaria à sombra do jambo em **E**. Ao passo que, se existisse um milho (2 cartas) revelado em **C**, e um café revelado em **D**, (2 cartas) nenhuma carta seria descartada, pois o café, à sombra, não possui requisito de luz e o milho estaria ao sol.

Requisitos de Crescimento



Plantas de ciclo curto com baixa verticalização:

Espécie de 1 Estágio, 1 de altura. Plante 1 carta com 1 ação. Após revelada, esta planta deverá ser colhida na próxima fase de Colheita.



Plantas de ciclo curto com média verticalização:

Espécie de 1 Estágio, 2 de altura. Plante 2 cartas simultaneamente com 1 ação. Após reveladas, as 2 cartas devem ser colhidas na próxima fase de Colheita. Se um jogador revelar apenas uma carta com este ícone, descarte-a imediatamente.



Plantas de ciclo médio com média verticalização:

Espécie de 2 Estágios, 1 de altura por estágio. Plante 1 carta com 1 ação. Então, cresça 1 carta se a primeira estiver revelada. **Caso não aconteça, a planta morre e é descartada.** Após a segunda carta ser revelada, a planta toda (2 cartas) deverá ser colhida na próxima fase de Colheita.



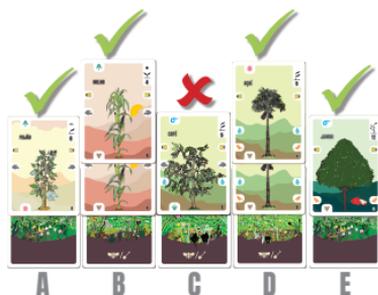
Plantas de ciclo longo com alta verticalização:

Espécie de 3 Estágios, 1 de altura por estágio. Plante 1 carta com 1 ação. Cresça 1 carta se o estágio anterior estiver revelado. **Na fase de Checagem, nunca descarte este tipo de planta, não importando sua altura.**

Após a terceira carta ser revelada, apenas esta carta deve ser colhida na próxima fase de Colheita. As demais permanecem no terreno na parte superior.

(Note que as folhas vazadas denotam que a 1ª e 2ª cartas sempre permanecem em cima do terreno).

Exemplo completo de checagem de **luz** e **crescimento**:



A	B	C	D	E
Luz	Luz	Luz ✓	Luz ✓	Luz ✓
está sob sombra de B ✓	está ao sol ✓	não possui	não possui	não possui
Crescimento (1 estágio) ✓	Crescimento (2 cartas iguais) ✓	Crescimento (segundo estágio) ✗	Crescimento (segundo estágio) ✓	Crescimento (nunca descarta) ✓

Acima, somente a carta em **C** seria descartada.

Obs.: cartas não reveladas não são checadas.

Após a checagem de todas as plantas de todos os jogadores, passe para a fase de **Colheita**.

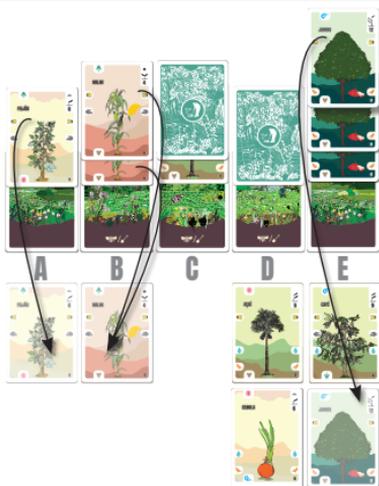
3. Colheita

As plantas aptas reveladas devem ser colhidas conforme os ícones explicados anteriormente. Para isso, mova essas cartas para a parte de baixo da respectiva carta de terreno, sem cobrir eventuais cartas que ali estejam.

Esta fase é resolvida simultaneamente.

Obs.: ao colher plantas com os ícones  ou , junte ambas as cartas, uma sobre a outra, e então as coloque na parte de baixo da carta de terreno correspondente.

Exemplo: Em **A**, a única carta é colhida. Em **B**, ambas as cartas são colhidas e sobrepostas e em **E**, apenas a carta do topo é colhida.



Perceba que folhas pintadas representam as cartas que devem ser colhidas, e folhas vazadas representam as que devem permanecer em cima do terreno, sem serem colhidas.

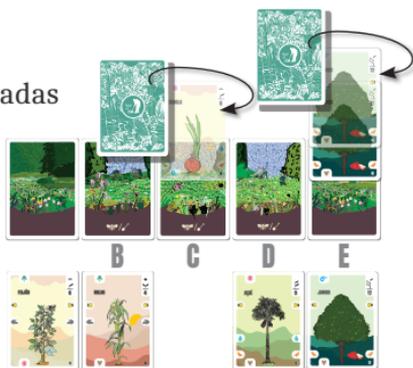


ATENÇÃO: Monoculturas não são permitidas. Após a Colheita, caso identifique duas cartas colhidas da mesma espécie **horizontalmente adjacentes**, você deverá escolher uma das duas para anular, virando-a para baixo. A carta ainda ocupa espaço sob os terrenos, porém não pontua no final da partida.

4. Revelar cartas

Todas as cartas de planta viradas para baixo são reveladas.

Esta fase é resolvida simultaneamente.



Iniciando a próxima rodada:

- Mova a carta de marcação de rodada, deixando à mostra o próximo número;
- Passe a carta de primeiro jogador para a pessoa à esquerda de quem estava com a carta anteriormente;
- Renovar a Feira: descarte as 8 cartas da Feira e revele 8 novas cartas de plantas.

A qualquer momento, caso o baralho de plantas termine, reembalhe as cartas do descarte e forme um novo.

Consórcios

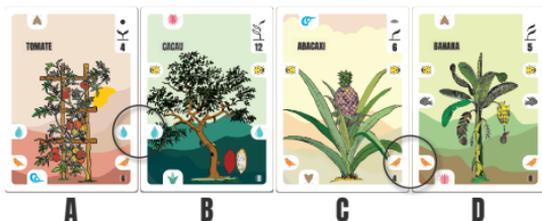
Para criar plantações eficientes, os jogadores terão que prestar atenção nos consórcios, determinados pelo **alinhamento contínuo dos ícones** que figuram em torno das cartas de plantas. Eles garantem uma simbiose entre as plantas e rendem pontos de vitória aos jogadores ao final da partida.

Há dois tipos de consórcios: horizontais e verticais.

Consórcios Horizontais (linhas)

Verifique as sequências ininterruptas em cada linha de plantas colhidas em sua plantação.

Restrição: uma mesma carta não poderá contar para mais de uma sequência. Porém, mais de 1 sequência pode pontuar em uma mesma linha.



PONTUAÇÃO	
2 cartas	3 pts
3 cartas	5 pts
4 cartas	8 pts
5 cartas	12 pts

O ícone ☀️ aparece continuamente em 3 cartas (**B, C, D**).

O ícone 💧 aparece continuamente em 2 cartas (**A, B**).

O ícone 🐦 também aparece em 3 cartas (**A, C, D**), mas **B** interrompe a sequência. Por isso, considera-se apenas **C e D**.

Nesse exemplo, o jogador marcará **6** pontos totais:

- Sequência de 2 cartas (**A, B**) 💧 = 3 pontos.
- Sequência de 2 cartas (**C, D**) 🐦 = 3 pontos.

Observe que a Sequência de 3 cartas (**B, C, D**) ☀️ valeria **5** pontos. Porém, **B** já está sendo pontuada na sequência de 💧 e **C** e **D** já estão sendo pontuadas na sequência de 🐦.

Desta forma, esta sequência **não** é pontuada.

Caso o jogador tivesse colhido um Milho em **E**, o jogador marcaria **8** pontos pela Sequência de 4 cartas (**B, C, D, E**) ☀️, e não marcaria **6** das duas sequências do exemplo acima.

Consórcios Verticais (colunas)

Verifique as ligações sequenciais ininterruptas em cada coluna de plantas colhidas em sua agrofloresta.

Não há restrições.

A



B



C



Neste exemplo, **A, B e C** estão ligadas sequencialmente. Assim, este consórcio está valendo **8** pontos.

A



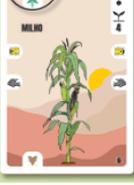
B



C



D



Já neste exemplo, **A e B** estão ligadas pelo ícone . **C e D** estão ligadas pelo ícone . Porém, **B e C** não estão ligadas, já que apresentam ícones diferentes ( ). Logo, consideram-se 2 consórcios de 2 cartas, cada um valendo 5 pontos, totalizando, então, 10 pontos.

TABELA DE PONTUAÇÃO NA PÁGINA AO LADO >>>

Final da partida

Após a fase de **Revelar Cartas** da última rodada, realize uma fase extra de **Checagem** e uma de **Colheita**, seguindo as regras usuais. Em seguida, prossiga para a **Pontuação**.

Pontuação

Some os pontos dos seguintes elementos:

- Consórcios horizontais
- Consórcios verticais
- Cartas de Abelha/Manejo **não utilizadas** = 1 ponto cada
- Pontos impressos em todas as cartas de plantas colhidas, sob as cartas de terreno (*inclusive as cartas sobrepostas*  ou ).

Obs.: Cartas de plantas não colhidas, ou seja, em cima dos terrenos, não pontuam.

PONTUAÇÃO HORIZONTAL

2 cartas 3 pontos

3 cartas 5 pontos

4 cartas 8 pontos

5 cartas 12 pontos

PONTUAÇÃO VERTICAL

2 cartas 5 pontos

3 cartas 8 pontos

4 cartas 12 pontos

5 cartas 17 pontos

6+ cartas 22 pontos

7+ cartas 30 pontos

O jogador com mais pontos vence a partida. Caso haja empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Resumo da rodada: 4 fases

1. Ações - 3 por jogador
2. Checagem
3. Colheita
4. Revelar cartas

Nova rodada: Renovar a Feira, ajustar o marcador de rodada, passar a carta de **1º jogador(a)** para a esquerda.

Ações:

- a. Plantar:** Inicia o cultivo de uma espécie em um terreno vazio.
- b. Crescer:** Aumenta o estágio de espécies já plantadas.
- c. Fazer Feira:** Troca 1 carta da mão com 1 carta da Feira.
- d. Renovar a Feira:** Descarta todas as cartas da Feira e revela 8 novas cartas.

Créditos:

Jogo: Laila Terra e Luciana Lima

Arte: Laila Terra

Design Gráfico: Andreza Farias

Desenvolvimento: Diego Bianchini
e Rennan Gonçalves

Manual de Regras: Bianca Melyna

Revisão: Monique Garcez

