

HIGH GARDEN

Coltiva la tanto agognata erba ma occhio a coglierne i frutti!
Gioco di carte per 2-5 giocatori.

CONTENUTO

<p>91 carte divise in:</p> <ul style="list-style-type: none">• 16 carte Seme (con 1 icona sole)• 32 carte Crescita (con 2 icone sole)• 32 carte Fioritura e Raccolto (con 3 icone sole)• 11 carte Jolly (4 Bob, 4 Ein e 3 Obi)		<p>44 token (da ritagliare) divisi in:</p> <ul style="list-style-type: none">• 22 token da 1 punto THC• 12 token da 3 punti THC• 10 token da 5 punti THC	
---	---	--	---

Le carte raffigurano dei numeri da 1 a 20 e possono essere di 4 colori (**Strain**) differenti (Verde, Giallo, Rosso e Nero).

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di raccogliere il maggior numero di **punti THC**!

SETUP

Le regole di setup sono per 4 giocatori, le varianti si trovano al fondo del manuale.

1. Dividere le carte in 4 gruppi in base al numero di soli (zero per i jolly, 1 2 o 3 per le fasi di crescita).
2. Mescolare e distribuire le carte "seme" (con il 1 icona sole). I giocatori le tengono scoperte davanti a se.
3. Mescolare e distribuire le carte "Crescita" (2 icone sole) che ogni giocatore tiene in mano.
4. Aggiungere 8 Jolly alle carte Fioritura e Raccolto (3 icone sole) e mescolare il mazzo.
5. Posizionare 16 carte Fioritura e Raccolto sul tavolo coperte, in modo da formare una griglia 4 x 4 che sarà il campo di semina.
6. Accanto ad ogni fila posizionare 3 punti THC
7. Le carte Fioritura e Raccolto avanzate vanno suddivise in equal numero in tanti mazzetti quanti sono i giocatori; questi mazzetti sono chiamati **Grow Shop** e vengono messi coperti di fianco al campo.
8. Posizionare un numero crescente di punti THC su ogni **Grow Shop** (zero sul primo, 1 sul secondo, 2 sul terzo, 3 sul quarto). Saranno usati a tempo debito.



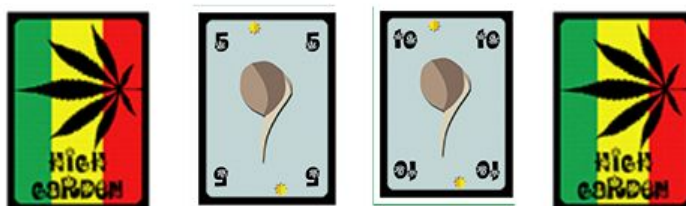
SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

1. Il primo di turno è il giocatore con l'1 Verde, che può comunque scegliere di piantare il seme che preferisce.
2. Chi è di turno posiziona una o più carte (a sua scelta) sul campo secondo le seguenti modalità:
 - Per piantare un Seme, usa una carta Seme di fronte a sé e la sostituisce con quella coperta nel posto corrispondente, considerando che la sequenza per ogni fila deve essere 1, 5, 10, 15.
Se ci sono già carte dello stesso colore sul tavolo deve mettere il seme nella stessa fila, mentre se inizia in una fila non seminata, quella fila diventa di quel colore per il resto della partita.
La carta presa dal campo va a finire nella mano del giocatore.

Strain 1



Strain 2



...

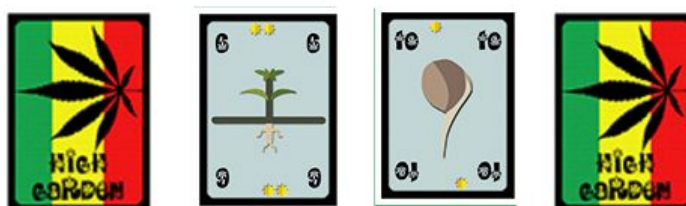
Esempio: Prime due file (Strain) di Semi parzialmente Piantati

- Posizionare sul campo una carta **Crescita, Fioritura o Raccolto** cioè sovrapporla alla precedente dello stesso colore. Ad esempio sopra al 1 nero va messo il 2 nero, sopra al 5 verde il 6 verde, sopra al 15 nero il 16 nero e così via fino alle carte Raccolto

Strain 1



Strain 2



...

- Se il giocatore non può posizionare alcuna carta durante il suo turno subisce delle **penalità** (vedere più avanti)
3. Quando ha posizionato le carte che desidera il giocatore dice "passo" e il turno va al giocatore successivo in senso orario.
 4. Prima di dire "passo" se un giocatore rimane con **meno di 6 carte in mano** (non contano le carte Seme di fronte a lui) può "Andare al **Grow Shop**" cioè prendere in mano un mazzetto Grow Shop a scelta ed i relativi punti THC.
In questo caso per quante volte.
Nota - Ogni giocatore può andare al Grow Shop solo una volta.

FARE PUNTI THC

Ecco come si ottengono i punti THC:

- Quando si posiziona una carta **Raccolto** (vanno a terminare ogni pila di carte, ed hanno un simbolo blu THC), si guadagnano i relativi punti THC segnati sulla carta stessa:
1 per la prima colonna, **2** per la seconda e la terza colonna, e **3** per la quarta colonna.



- Quando si va al **Grow Shop** si ottengono i punti THC sul mazzetto scelto (di solito quello con più punti...)
- Quando si completa un intero **Strain**, cioè una fila di un colore, effettuando l'ultimo raccolto di quella fila (anche non avendo terminato personalmente le precedenti) si guadagnano i **3 punti THC** adiacenti a quella fila.
- Quando si terminano le carte della propria mano, si ottiene **1 punto THC** per ogni Raccolto che non è stato effettuato, cioè ogni pila di carte non completata; la partita termina immediatamente.

UTILIZZO DEI JOLLY "BOB", "EIN" & "OBI"



Le carte Jolly possono essere utilizzate nei seguenti modi:

- Metterle **al posto** di una carta che non si ha, posizionando **subito dopo** la carta successiva nella stessa pila (obbligatorio).
Nota - Le carte Jolly **NON** possono essere messe al posto delle carte Raccolto.
- **Scartata** quando non si hanno altre carte da giocare, per evitare eventuali **penalità**.
 - Scartare un Jolly per evitare una **penalità** è **opzionale**.

Le carte che gli altri giocatori hanno in mano o sul tavolo e che sul campo vengono rimpiazzate dai Jolly, sono **subito scartate** e non più utili ai fini della partita attuale.

PENALITÀ

Quando un giocatore durante il suo turno **non può** giocare neanche una carta (Jolly esclusi), subisce una penalità:

- Se è la **prima volta** che subisce penalità semplicemente deve **mettere sul tavolo** tutte le carte che ha in mano, dimostrando di non poterne giocare nessuna (questo fa eventualmente scattare la regola di "Andare al **Grow Shop**")
- Per ogni penalità successiva il giocatore subirà una perdita di 5 punti THC (da conteggiare quindi in negativo)

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando un giocatore finisce le sue carte, compresi i semi di fronte a lui.

E' possibile sommare i punti e decretare immediatamente il vincitore oppure proseguire in un torneo dove ogni giocatore fa da mazziere almeno una volta.

SETUP SPECIALE PER 2, 3 E 5 GIOCATORI

In due o tre giocatori:

- Togliere dal mazzo le carte di uno **Strain** (es. togliere tutte le carte di color nero). Ricordarsi di aggiungere solo **2 Jolly** per ogni giocatore (4 o 6) al mazzo di Fioritura e Raccolta.
- Si posizionano tre file di Strain sul campo.



In cinque giocatori:

- Distribuire **3 carte Seme** ad ogni giocatore e piantare immediatamente la carta avanzata.
- Aggiungere **3 Jolly** al mazzo di Crescita e distribuire le carte ai giocatori.
- Aggiungere **8 Jolly** al mazzo di Fioritura e Raccolto; da quest'ultimo (opportunamente mischiato) disporre sul campo 15 carte e posizionare correttamente la carta seme avanzata a faccia in su come da esempio, con le carte restanti creare 5 mazzetti **Grow Shop** posizionando i punti THC in sequenza (4, 3, 2, 1, 0)
- Le carte seme in questo caso si sommano con quelle in mano ai fini del conto per andare al **Grow Shop** (6 carte o meno).



Il resto delle regole sono uguali a quelle presentate precedentemente.