

IT

10+



50'

GLOOMIES



Ravensburger



I Gloomies

sono piccole creature provenienti da una galassia lontana lontana che amano i fiori colorati. Assumete il ruolo di Gloomies Giardinieri, che sono responsabili della crescita e della raccolta di questi fiori. I vostri piccoli aiutanti vi potranno dare una mano. Potrete quindi decorare altri Gloomies - o voi stessi - con i fiori che avete raccolto.



Contenuto

- 1 Un campo composto dalla scatola del gioco con un inserto e 2 plance
- 2 Una ciotola portafiori in 3 parti
- 3 60 fiori in legno
(18 × Giglio Lunare, 15 × Fiore Orbitale, 15 × Cardo Solare, 12 × Papavero Galattico)
- 4 60 carte fiore
(14 × Giglio Lunare, 12 × Fiore Orbitale, 12 × Cardo Solare, 8 × Papavero Galattico, 14 × jolly con 2 tipi di fiore ciascuno)
- 5 16 carte ordine
- 6 24 gettoni bonus fronte-retro (viola/turchese)
- 7 20 "piccoli aiutanti"
(Nota: le diverse forme non hanno alcun significato nel gioco. Tutti i piccoli aiutanti vengono utilizzati allo stesso modo)
- 8 12 segnalini "polvere di stelle"
- 9 48 gettoni punti vittoria (con i valori 1, 3, 5, 10, 25 e 50)
- 10 4 tessere riassuntive fronte-retro (viola/turchese)

Preparazione

- A Estraiete tutti i materiali dalla scatola. Quindi assemblate il **campo nella scatola**: Per prima cosa posizionate la plancia senza buchi nell'inserto della scatola. Quindi posizionateci sopra la plancia con i buchi. *Per una maggiore varietà, potete ruotare e capovolgere la plancia inferiore a piacimento prima di ogni partita.*
- B Posizionate tutti i **60 fiori** nella ciotola e tenetela accanto al campo.
- C Girate tutti i **24 gettoni bonus** sul lato **viola** e formate 8 pile di 3 gettoni casuali. Posizionate queste pile (con il **lato viola** visibile) negli 8 incavi con il **bordo viola del campo**. Gli incavi con il **bordo turchese** dal lato opposto rimangono vuoti.
- D Mescolate e impilate a faccia in giù le **16 carte ordine**. Rivelate 3 ordini a **faccia in su** accanto al mazzetto.
- E Mescolate le **60 carte fiore** e formate un mazzo coperto. Anche in questo caso, rivelate 3 carte a **faccia in su** accanto al mazzo.
- F Prendete **1 tessera riassuntiva** a testa e mettetela di fronte a voi con il **lato viola** rivolto verso l'alto. Decidete chi inizia (*ad esempio chi ha regalato per ultimo dei fiori*). A seconda del vostro posto nell'ordine di turno, iniziate con un certo numero di carte in mano prese dal mazzo coperto e ricevete un numero di piccoli aiutanti come segue:



Tenete le carte fiore nascoste nella vostra mano. Conservate i piccoli aiutanti accanto alla vostra tessera riassuntiva.

- G Tenete da parte tutti i materiali rimanenti come riserva generale: i piccoli aiutanti rimanenti, i gettoni punti vittoria e i segnalini polvere di stelle.



Panoramica

Una partita di Gloomies è divisa in due fasi. Nella prima fase, "**Crescita**", si giocano carte per posizionare i fiori nei buchi del campo. Non appena tutti i buchi del campo fino alla linea bianca sono pieni, la fase termina. A quel punto, si ricevono punti vittoria in base alle carte fiore giocate. Più carte, più punti! Segue la seconda fase "**Raccolto**". In questa fase si utilizzano nuovamente le carte giocate in precedenza per raccogliere i fiori dal campo.

Non appena tutti i buchi del campo fino alla linea bianca sono vuoti, la fase termina e con essa la partita. Riceverete nuovamente punti, questa volta in base ai fiori raccolti e agli ordini completati.

A ogni turno avrete anche la possibilità di ricevere un bonus. In questo modo potete ottenere, tra le altre cose, ordini e polvere di stelle, che possono farvi guadagnare punti vittoria aggiuntivi.

Vince chi ha raccolto più punti dopo entrambe le fasi!

Fase 1: Crescita

Giocate a turni. Ogni turno è composto da tre passaggi:

1. Per prima cosa giochi fino a 3 carte dalla tua mano per far crescere i fiori nei buchi del campo.
2. Quindi puoi ottenere un bonus a seconda dell'ultimo fiore che hai piantato.
3. Infine, prendi 1 o 2 nuove carte fiore dal display.

Poi è il turno del giocatore successivo, in senso orario. I turni si susseguono fino a quando tutti i buchi del campo sono stati riempiti fino alla linea bianca. A questo punto la fase 1 termina e segue il primo punteggio.

Un turno in dettaglio

1. Giocare carte e far crescere i fiori

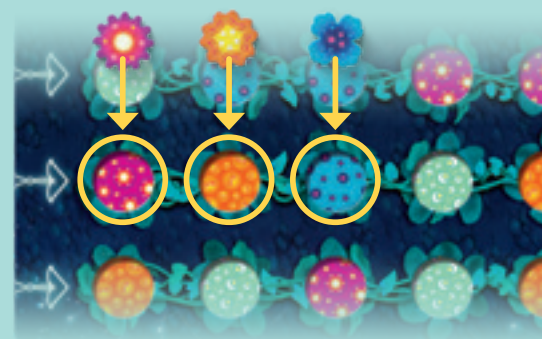
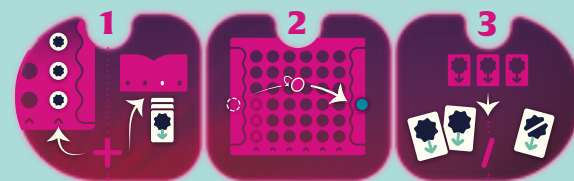
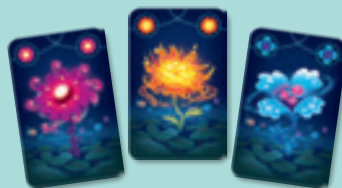
Il campo è diviso in 6 file di aiuole, ciascuna con 8 buchi. A ogni turno scegli 1 fila in cui vuoi far crescere i fiori. Poi, gioca fino a 3 carte fiore dalla tua mano per piantare fiori nello stesso numero di buchi in quella fila. Le carte giocate devono corrispondere ai tipi di fiori visibili nei buchi. Si inizia sempre dal bordo del campo con le frecce (vedi figura). Partendo da lì, pianta nei primi buchi liberi seguendo la direzione della freccia.

Importante: non è consentito passare da una fila all'altra o saltare buchi.



Note:

- È possibile utilizzare i **jolly** come **uno solo** dei due tipi di fiore quando li giochi, ma solo per 1 buco alla volta.
- La linea bianca sul campo non è un ostacolo. I buchi oltre la linea possono essere riempiti allo stesso modo di quelli precedenti.
- Puoi sempre giocare **meno carte** se non hai o non vuoi giocare 3 carte che corrispondano ai fiori richiesti. Se non giochi nessuna carta durante il tuo turno, salta il passaggio 2 e vai direttamente al passaggio 3. Per compensare, ricevi 1 piccolo aiutante dalla riserva.



Direzione per piantare →

I piccoli aiutanti - Parte 1

Quando si piantano i fiori, è possibile restituire alla riserva un numero qualsiasi di piccoli aiutanti. Per ogni piccolo aiutante che viene pagato in questo modo, si può giocare 1 carta aggiuntiva per piantare un fiore in un ulteriore buco nella fila selezionata. Naturalmente, anche queste carte aggiuntive devono corrispondere ai tipi di fiore visibili in quei buchi.



Esempio 1:

Hai due **Fiori Orbitali**, un **Papavero Galattico** e un **Giglio Lunare** in mano.

Nella **fila 1**, puoi piantare nei primi due buchi giocando un **Fiore Orbitale** e il **Papavero**. Non puoi giocare nella **fila 2** perché per il primo buco ti servirebbe un **Cardo Solare**.

Nella **fila 3**, puoi giocare il numero massimo di carte (**Giglio Lunare** e 2x **Fiore Orbitale**) e piantare in 3 buchi. Se usi un piccolo aiutante, puoi giocare anche la quarta carta (il **Papavero Galattico**) e piantare anche nel quarto buco.

Ci sono già dei fiori nella **fila 4**. Se scegli questa fila, inizierai dal primo buco libero dopo i fiori. Da quella posizione puoi giocare un **Fiore Orbitale** e poi il **Giglio Lunare**.

Non puoi giocare nella **fila 5**. Due delle tue carte sono utilizzabili anche nella **fila 6**. Non è importante il fatto che si superi la linea bianca.



Le tue carte

- Fila 1 →
- Fila 2 ⚡
- Fila 3 →
- Fila 4 →
- Fila 5 ⚡
- Fila 6 →



Esempio 2:

Nel tuo prossimo turno, hai solo due carte in mano: un **Papavero Galattico** e un jolly, che puoi usare come un **Fiore Orbitale** oppure come un **Cardo Solare**.

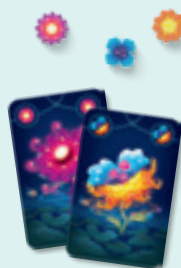
Nella **fila 1**, puoi piantare in 2 buchi se usi il jolly come **Fiore Orbitale**.

Le **file 2 e 4** richiedono **Gigli Lunari** per proseguire, quindi non puoi giocare lì.

Nella **fila 3**, il jolly è inutile, ma puoi comunque giocare il **Papavero**.

Nella **fila 5**, puoi giocare il jolly come un **Cardo**. Tuttavia, non potresti poi piantare in un secondo buco nella fila, poiché il jolly può essere utilizzato solo per un singolo buco.

Potresti anche giocare il jolly nella **fila 6**.



Le tue carte

- Fila 1 →
- Fila 2 ⚡
- Fila 3 →
- Fila 4 ⚡
- Fila 5 →
- Fila 6 →



Una volta che hai scelto una fila e hai giocato fino a 3 carte, riempi i buchi in cui hai piantato con i fiori corrispondenti, prendendoli dalla ciotola. Posiziona le carte che hai giocato, divise per tipo di fiore, sotto alla tua tessera riassuntiva. Durante la prima fase di punteggio, riceverai punti in base a queste carte.



Importante: i jolly giocati devono essere posizionati assieme alle carte del tipo di fiore che è stato effettivamente piantato con il jolly.



2. Ricevere un bonus

Se hai piantato **almeno un fiore**, puoi ricevere un bonus. Per farlo, controlla la posizione dell'**ultimo fiore** che hai piantato nel campo durante il tuo turno (ossia quello più lontano dal bordo del campo, con le frecce). Il bonus che ricevi dipende dalla **colonna** del buco in cui si trova questo fiore. Se c'è almeno un **gettone bonus viola nella stessa colonna** sul bordo del campo, ricevi il bonus del gettone in cima. Se tutti e 3 i gettoni di quella colonna sono già stati presi, non ricevi alcun bonus.

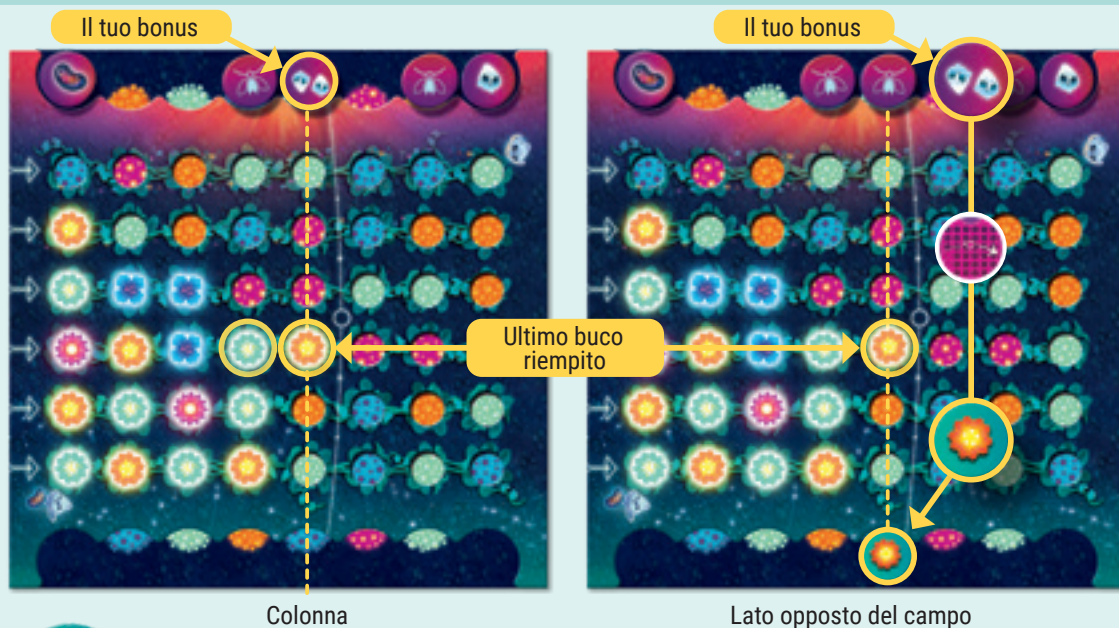


I gettoni bonus viola

Polvere di stelle: Prendi 1 polvere di stelle dalla riserva. Puoi accumularne quanta ne vuoi. Più polvere di stelle hai, più punti vittoria riceverai nelle due fasi di punteggio (vedi tessera riassuntiva).

1 o 2 piccoli aiutanti: Prendi il numero di piccoli aiutanti indicato sul gettone dalla riserva. Puoi accumularne quanti ne vuoi e usarli anche nello stesso turno durante il passaggio 3 "Pescare carte" (vedi pagina successiva).

Ordine: Prendi una delle 3 carte ordine a tua scelta dal display. Poi rivela una nuova carta nel display. Tieni gli ordini che hai preso scoperti davanti a te.



Esempio:

Nel tuo turno, hai piantato un **Giglio Lunare** e un **Cardo Solare** nella fila 4. Siccome i buchi si riempiono sempre seguendo la direzione della freccia, il **Cardo** è stato piantato per ultimo. Riceverai quindi il gettone bonus nella colonna corrispondente: **"2 piccoli aiutanti"**. Se avessi deciso di piantare solo il **Giglio Lunare**, avresti ricevuto un bonus diverso (**"1 carta ordine"**).



Dopo aver ricevuto il tuo bonus, capovolgi il gettone bonus sul suo **lato turchese**. Dopodiché, spostalo sul lato opposto del campo, nel **lato bonus turchese** nella stessa colonna. Se ci sono già dei gettoni, posiziona il nuovo gettone in cima alla pila.



O: 2 carte normali

Oppure:
1 jolly

3. Pescare nuove carte

Alla fine del tuo turno, pesca nuove carte fiore dal **display scoperto**. Non è consentito pescare dal mazzo coperto. **Puoi prendere 1 jolly o 2 carte normali**, purché siano disponibili le carte corrispondenti. Dopo aver preso ogni carta, rivela immediatamente una nuova carta dal mazzo. *Se il mazzo di carte viene esaurito durante il gioco, puoi continuare a giocare normalmente, ma dovrai saltare il passaggio 3 durante il tuo turno.*

Suggerimento: Nella fase 1 ogni carta vale un punto, ma nella fase 2 i quattro tipi di fiori hanno valori diversi: i **Gigli Lunari** valgono 1 punto, i **Cardi Solari** e i **Fiori Orbitali** valgono 2 punti ciascuno, mentre il **Papavero Galattico** ne vale 3. Più un tipo di fiore è prezioso, più le sue carte sono rare. Per pianificare al meglio il futuro, non raccogliete solo le carte rare, ma prestate anche attenzione agli ordini: per poterli evadere in seguito, sarà necessario che le carte fiore corrispondano alle richieste.


Fine della fase 1

La fase 1 termina dopo il turno in cui l'area del campo tra le frecce e la linea bianca è stata completamente riempita di fiori. Non importa quanti fiori siano già oltre la linea. Colui che termina la fase, conclude l'intero turno (compresi i bonus e le carte da pescare).

Segue il primo punteggio:

- Ogni giocatore riceve **1 punto vittoria per ogni carta fiore giocata** al di sotto della sua tessera riassuntiva. Le carte rimaste in mano non valgono alcun punto. Tuttavia, vanno conservate per la fase 2.

Importante: Se si possiedono **4 o più** carte giocate di **uno stesso tipo di fiore**, queste valgono doppio. Ogni carta di questo tipo di fiore vale quindi 2 punti vittoria.

 **Se state giocando in due**, allora serviranno **6 o più** carte dello stesso tipo di fiore perché valgano il doppio.

- Inoltre, ogni giocatore riceve punti vittoria in base alla quantità di **polvere di stelle** che ha raccolto. La tabella qui sotto è riportata anche sulla tessera riassuntiva.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

1 polvere di stelle = 1 punto vittoria,
2 polvere di stelle = 3 punti vittoria,
3 polvere di stelle = 5 punti vittoria,
ecc.

Prendete dalla riserva i **gettoni punti vittoria**, il cui valore corrisponde ai punti ottenuti. Conservate i gettoni accanto alla vostra tessera riassuntiva. Se lo desiderate, potete tenerli segreti.

Esempio di punteggio:

In una partita a tre giocatori, nella fase 1 hai giocato le seguenti carte: 2x **Papavero Galattico**, 4x **Cardo Solare**, 3x **Fiore Orbitale** e 5x **Giglio Lunare**. I tuoi **Cardi** e **Gigli** valgono il doppio perché davanti a te hai quattro o più carte di entrambi i colori.

Questo ti dà 23 punti vittoria per le tue carte. A questo devi aggiungere 5 punti per la tua polvere di stelle. A seconda del totale, prendi dalla riserva gettoni punti vittoria, in questo caso dal valore totale di 28.

= 28 punti totali nella fase 1



5 carte
= 10 punti

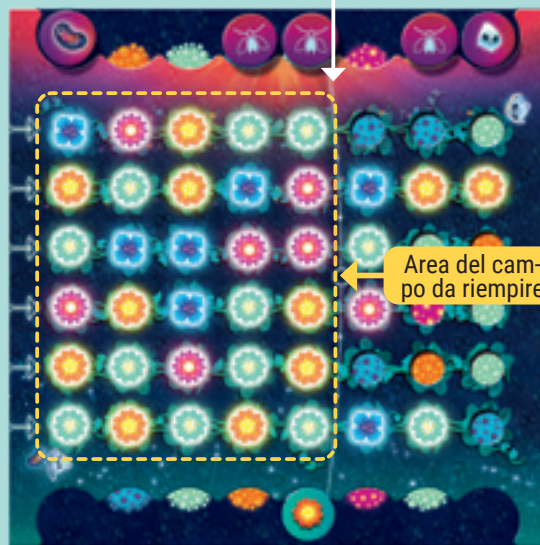
4 carte
= 8 punti

3 carte
= 3 punti

2 carte
= 2 punti

3 polvere di stelle
= 5 punti

"linea bianca"



Area del campo da riempire

I piccoli aiutanti - Parte 2

Quando si pescano le carte nel passaggio 3, si può anche pagare alla riserva un numero qualsiasi di piccoli aiutanti. Per ogni piccolo aiutante pagato, puoi **pescare 1 carta aggiuntiva (normale)**. Si possono anche pagare 2 piccoli aiutanti in una volta sola per prendere **1 jolly in più**.

Note:

- È consentito anche un mix: si può pagare 1 piccolo aiutante per pescare un jolly dopo aver preso **una** carta normale.
- Dopo ogni carta pescata, si può decidere nuovamente se pagare altri piccoli aiutanti per prendere altre carte.



Preparazione alla fase 2

Dopo aver assegnato il punteggio, seguite questi passaggi.

1. Rimuovete dal gioco tutti i materiali che non sono più necessari per la fase 2:
 - Tutti i **gettoni bonus viola** che non sono stati capovolti sul **lato turchese**
 - Le carte fiore e gli ordini rimanenti nei rispettivi mazzi e nei display.
2. Capovolgete le vostre tessere riassuntive sul **lato turchese**.
3. Ora ognuno di voi forma il **proprio mazzo di carte fiore per la fase 2**. Il vostro mazzo è composto dalle carte che avete raccolto sotto alla vostra tessera riassuntiva, più quelle rimaste nella vostra mano. Mescolate queste carte e mettetele in una **pila coperta** alla sinistra della tessera riassuntiva.
4. Infine, pescate le prime **4 carte fiore** dal vostro mazzo personale. Ora la fase 2 può iniziare! *Conservate i vostri piccoli aiutanti e la polvere di stelle che avete con voi per la fase 2.*



Fase 2: Raccolto

Si continua a giocare in senso orario, iniziando dal giocatore il cui turno sarebbe stato il successivo nella fase 1. Anche nella fase 2, ogni turno è composto da tre passaggi, simili a quelli della fase precedente:

1. Innanzitutto, giochi fino a 3 carte dalla tua mano per raccogliere fiori dal campo.
2. Poi puoi ottenere un bonus, a seconda dell'ultimo fiore raccolto.
3. Infine, peschi 2 nuove carte dal tuo mazzo personale.

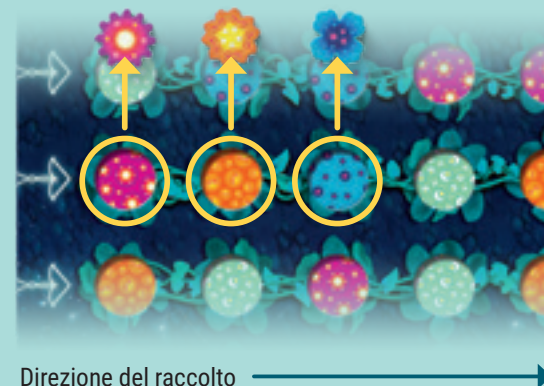
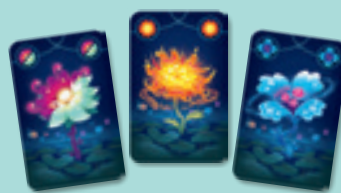
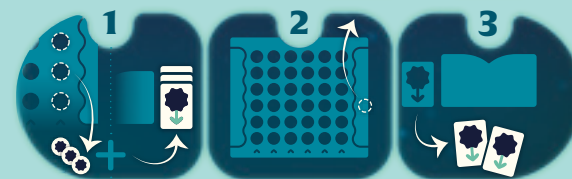
La fase 2 termina quando tutti i fiori fino alla linea bianca sono stati raccolti. Segue la seconda fase di punteggio. Dopodiché, la partita termina.

Un turno in dettaglio

1. Giocare carte e raccogliere i fiori

Raccogli i fiori nello stesso modo in cui li hai piantati nella fase 1. Scegli **1 fila** a ogni turno e inizia sempre dal bordo del campo con le frecce (non dal lato opposto!). Proprio come nella fase 1, puoi giocare **fino a 3 carte che corrispondano** una dopo l'altra ai primi fiori disponibili sulla fila, per raccogliergli. Anche nella fase 2 **non è consentito** cambiare fila o saltare fiori.

Suggerimento: I jolly funzionano esattamente come nella fase 1. Ovviamente, non devi ricordare per quale tipo di fiore li avevi usati nella fase 1, e puoi sceglierne uno appropriato a piacimento quando li giochi. Le carte giocate vengono messe in una pila degli scarti scoperta alla destra della tua tessera riassuntiva. Non hanno alcun ruolo nella seconda fase di punteggio, quindi non è necessario ordinarle.



I piccoli aiutanti - Parte 3

I piccoli aiutanti sono utili anche nella raccolta dei fiori. Per ogni piccolo aiutante pagato alla riserva durante il raccolto, si può giocare 1 carta aggiuntiva per raccogliere un altro fiore corrispondente dalla fila scelta. Come nella fase 1, se non hai giocato nessuna carta nel tuo turno, prendi 1 piccolo aiutante dalla riserva per compensare.



Prendi i fiori raccolti dai buchi del campo. **Per ogni singolo fiore che raccogli, devi decidere subito dove vuoi metterlo.** Se raccogli più fiori contemporaneamente, puoi distribuirli come preferisci.

O: sugli ordini disponibili

Ogni ordine richiede la combinazione di fiori indicata su di esso. Non è necessario consegnare tutti i fiori in una sola volta e si può lavorare su più ordini contemporaneamente.

Posiziona i fiori sui punti indicati per decorare i Gloomies.

Nella seconda fase di punteggio riceverai i punti vittoria (in alto a sinistra) di tutti gli ordini che hai riempito **completamente** con i fiori richiesti. Tuttavia, se un ordine non viene riempito completamente, vale 0 punti.



Oppure: sulla tua tessera riassuntiva

Non hai ordini o non vuoi correre rischi? Allora puoi posizionare i fiori raccolti sulla tua tessera riassuntiva e decorare te stesso con loro.

Puoi impilare un numero qualsiasi di fiori di ogni tipo sulla tua tessera riassuntiva.

Alla fine della partita, ogni fiore che avrai posizionato qui varrà punti vittoria in base al suo tipo (**Giglio Lunare** = 1 punto, **Fiore Orbitale** e **Cardo Solare** = 2 punti ciascuno, **Papavero Galattico** = 3 punti).



Importante: una volta posizionati i fiori, non è più possibile spostarli. Né da un ordine su un altro, né sulla propria tessera riassuntiva o viceversa.

2. Ricevere un bonus

Anche nella fase 2 è possibile ricevere un bonus. Come nella fase 1, dipende dalla posizione dell'**ultimo fiore** raccolto nel proprio turno. C'è almeno un **gettone bonus turchese** nella **stessa colonna**? Allora riceverai il bonus del gettone in cima alla pila. Poi rimuovi il gettone dal gioco.

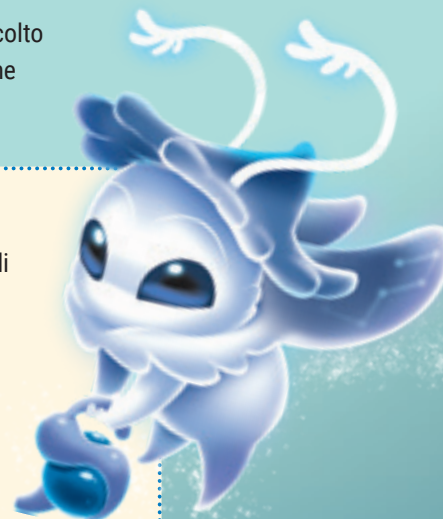


I gettoni bonus turchese

Polvere di stelle: Prendi 1 polvere di stelle dalla riserva. Nella seconda fase di punteggio, riceverai ancora una volta punti vittoria in base alla tua collezione. Nota che non hai bisogno di più di 6 segnalini polvere di stelle per ottenere il massimo dei punti.

Fiore bonus: Ricevi un fiore aggiuntivo del tipo mostrato, prendendolo dalla ciotola. Come per i fiori raccolti, è necessario posizionarlo immediatamente su un ordine o sulla propria tessera riassuntiva. Se non ci sono più fiori di quel colore nella ciotola, sei sfortunato e non ricevi nulla.

Fiore jolly: Ricevi 1 fiore a tua scelta dalla ciotola.



Esempio:

Inizi il tuo turno con le carte in mano mostrate. Dal momento che non hai un **Giglio Lunare**, non puoi raccogliere nulla nelle **file 3 e 6**. Nelle **file 4 e 5** puoi raccogliere solo 1 fiore ciascuna. Inoltre, non riceveresti alcun bonus, perché non ci sono **gettoni bonus turchese** in nessuna delle due colonne.



Le tue carte

Di conseguenza, le **file 1 e 2** sono probabilmente le opzioni migliori. Se giocassi un **Fiore Orbitale**, il **Papavero Galattico** e il tuo jolly come **Cardo Solare** nella **fila 1**, potresti raccogliere 3 fiori, ma non riceveresti comunque alcun bonus. Potresti quindi decidere di giocare solo 2 carte qui. Quindi pianteresti il **Papavero Galattico** come fiore finale e riceveresti un **Papavero** aggiuntivo dalla ciotola come bonus.

Nella **fila 2**, invece, avresti ancora a disposizione una selezione di bonus diversi. Qui, a seconda che tu voglia assicurarti polvere di stelle o più fiori, puoi giocare due o tre carte. Se hai ancora dei piccoli aiutanti, le tue carte in mano ti permetterebbero addirittura di giocare una quarta carta, il jolly come **Cardo**.

Fila 1 →

Fila 2 →

Fila 3 ↯

Fila 4 →

Fila 5 →

Fila 6 ↯



3. Pescare carte

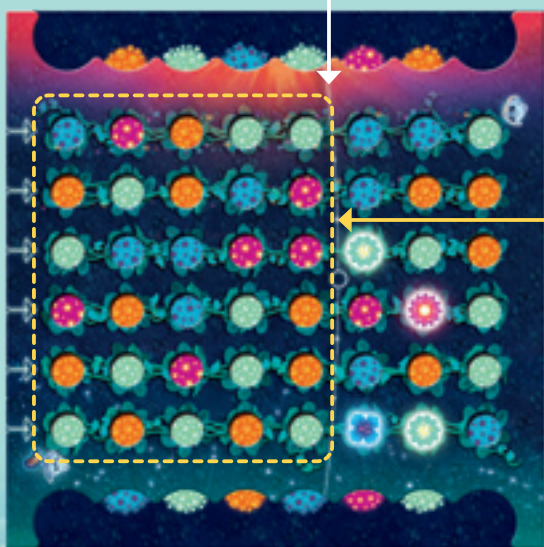
Alla fine del tuo turno, pesca **esattamente 2 carte** dal tuo mazzo personale e aggiungile alla tua mano. Non importa se peschi jolly o carte normali. Se il tuo mazzo è vuoto, salta il passaggio 3 durante il tuo turno e continua a giocare con le carte che ti restano in mano.

I piccoli aiutanti - Parte 4

Puoi pagare alla riserva un numero qualsiasi di piccoli aiutanti anche quando peschi nella fase 2. Per ogni piccolo aiutante pagato, puoi pescare 1 carta aggiuntiva dal tuo mazzo. Dopo ogni carta pescata puoi decidere di nuovo se vuoi pagare altri piccoli aiutanti.



"linea bianca"



Fine della fase 2

La fase 2 termina dopo il turno in cui l'area tra le frecce e la linea bianca è stata completamente raccolta (cioè non ci sono più fiori). Non importa quanti fiori ci sono oltre la linea. Chi completa la fase riceve comunque il bonus, ma può saltare il passaggio 3 "Pescare carte".

Area da svuotare

Nota:

In rari casi, è possibile che non sia possibile giocare o pescare carte durante il proprio turno perché il mazzo è già finito. In questo caso, si riceve 1 piccolo aiutante per compensare come al solito e si deve sperare che la situazione nel campo cambi prima del turno successivo. **Se tutti i giocatori si trovano a non riuscire a giocare carte per un intero round di gioco, la fase 2 termina.**

Segue la seconda fase di punteggio:

- Ciascuno riceve punti vittoria in base ai **fiori presenti sulla propria tessera riassuntiva**. Ogni **Giglio Lunare** presente sulla tessera riassuntiva vale 1 punto. I **Fiori Orbitali** e i **Cardi Solari** valgono 2 punti ciascuno, ogni **Papavero Galattico** ne vale 3.

- A questo si aggiungono i punti vittoria **degli ordini riempiti completamente**. Se in un ordine mancano ancora dei fiori (o ne sono stati aggiunti di sbagliati), né l'ordine né i fiori in esso contenuti valgono punti.



= 7 punti

= 0 punti

Non c'è alcuna penalità per gli ordini che non sono stati avviati.

- Ogni giocatore riceve nuovamente punti vittoria in base alla **polvere di stelle** che ha raccolto. A tal fine, si contano sia la polvere di stelle della fase 1 che quella appena raccolta nella fase 2. La tabella dei punteggi è identica a quella della prima fase.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

Promemoria: Se avete raccolto più di 6 polvere di stelle, riceverete comunque solo il massimo di 15 punti vittoria.

- Infine, ogni giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni **piccolo aiutante** che non è stato utilizzato.



Prendete altri **gettoni punti vittoria** dalla riserva e sommate il totale ai punti della prima fase di punteggio.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria!

In caso di parità, vince il giocatore che ha completato più ordini. Se c'è ancora parità, vince il giocatore con l'ordine di maggior valore. Se c'è un altro pareggio, vincono tutti i giocatori coinvolti.

Esempio di punteggio:

Per prima cosa ottieni punti vittoria per i **fiori sulla tua tessera riassuntiva**:

6 punti per i **Fiori Orbitali**, 6 punti per i **Papaveri Galattici** e 1 punto per il **Giglio Lunare**.

Hai **completato due ordini** e per essi ricevi un totale di 20 punti.

Non ottieni punti per il **terzo ordine** perché non sei riuscito a consegnare tutti i fiori. Infine ricevi 8 punti per la tua polvere di stelle (ne avevi raccolti 3 nella fase 1, più 1 altro nella fase 2) e 2 punti per i tuoi piccoli aiutanti rimanenti. Ciò significa che hai ottenuto 43 punti nella seconda fase di punteggio.



Fiori sulla tessera riassuntiva:
 $1 \times 1 \text{ Punto} / 3 \times 2 \text{ punti} / 2 \times 3 \text{ punti}$
 = 13 punti



4 polvere di stelle = 8 punti



2 piccoli aiutanti = 2 punti

Ordini:
 7 punti + 13 punti + 0 punti
 = 20 punti

Insieme ai 28 punti della prima fase, ottieni un **totale** rispettabile di 71 punti vittoria.



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Autore: Filippo Landini

Illustrazioni: Justin Chan

Direzione artistica: Chiara Bellavite con Sophie Wegwart

Design del regolamento: KniffDesign

Redazione: Daniel Greiner

Under licence of



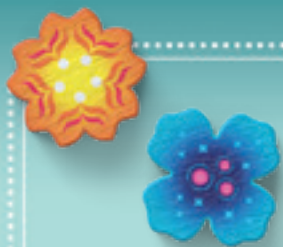
ES



GLOOMIES



Ravensburger



Los Gloomies

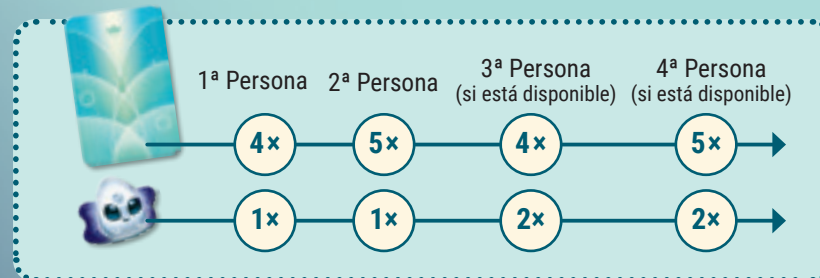
son pequeñas criaturas de una galaxia lejana a las que les encantan las flores de colores. Asumirás el papel de los Gloomies del jardín, encargados de cultivar y cosechar las flores. Tus pequeños ayudantes te apoyarán. Luego podrás decorar a otros Gloomies -o a ti mismo- con las flores que hayas cosechado.

Material de juego

- 1 Un campo de juego compuesto por la caja de juego con inserto y 2 niveles
- 2 Un cuenco para guardar flores compuesto de 3 partes
- 3 60 flores de madera
(18 × lirio lunar, 15 × flor orbital, 15 × cardo solar, 12 × amapola galáctica)
- 4 60 tarjetas de flores
(14 × lirio lunar, 12 × flor orbital, 12 × cardo solar, 8 × amapola galáctica, 14 × comodines con 2 tipos de flor cada uno)
- 5 16 cartas de pedido
- 6 24 fichas de bonificación redondas de doble cara (morado/turquesa)
- 7 20 "pequeños ayudantes"
(Nota: Las diferentes formas no tienen ningún significado en el juego. Todos los pequeños ayudantes se utilizan de la misma manera)
- 8 12 fichas de "polvo estelar"
- 9 48 fichas de puntos de victoria (con los valores 1, 3, 5, 10, 25 y 50)
- 10 4 ayudas de juego de doble cara (morada/turquesa)

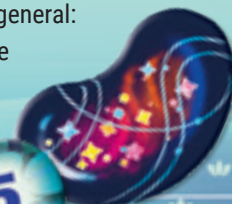
Preparación

- A Saca todos los materiales de la caja. A continuación, monta el **campo de juego en la caja**: primero coloca el nivel sin agujeros en el inserto de la caja. A continuación, coloca encima el nivel con agujeros. *Para mayor variedad, puedes rotar y girar la capa inferior como desees en cada partida.*
- B Coloca las **60 flores** en la bandeja de suministros y sitúala junto a la zona de juego.
- C Gira las **24 fichas de bonificación** a la **cara morada** y forma 8 pilas de 3 fichas cualesquiera. Coloca estas pilas (**con los lados morados** hacia arriba) en los 8 huecos del **borde morado del área de juego**. Los huecos del **borde turquesa** opuesto permanecen vacíos.
- D Baraja y apila las **16 cartas de pedido** boca abajo. Coloca 3 órdenes **boca arriba** junto a la pila.
- E Baraja las **60 cartas de flor** y apílalas también boca abajo. De nuevo, coloca 3 cartas **boca arriba** junto al montón.
- F Coge **1 ayuda de juego** cada vez y colócala delante de ti con la **cara morada** hacia arriba. Decide quién empieza (*por ejemplo, quién regaló flores el último*). Dependiendo del lugar que ocupes en el orden de juego, robas un número determinado de cartas de flores de entre las cartas del montón boca abajo y recibes pequeños ayudantes de la siguiente manera:

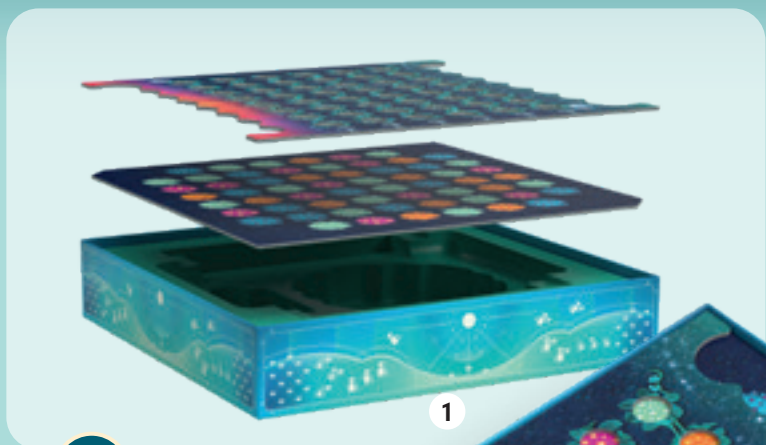


Mantén tus cartas de flor en secreto en tu mano. Guarda los pequeños ayudantes junto a tu ayuda de juego.

- G Reserva todos los materiales restantes como suministro general: los pequeños ayudantes restantes, las fichas de puntos de victoria y el polvo de estrellas.



Ejemplo de montaje para 3 jugadores



A

1

E

4

3.

10

C

6

6

B

3

2

D

5

G

9

7

1.

10

F

10

2.



8

G

Resumen

Una partida de Gloomies consta de dos fases. En la primera fase, "**Cultivo**", juegas cartas para colocar flores en los agujeros del tablero. En cuanto todos los agujeros del tablero estén llenos hasta la línea blanca, la fase termina. A continuación, recibirás puntos de victoria por las cartas de flores que hayas jugado para cultivar flores. ¡Cuanto más cartas, más puntos!

A continuación viene la segunda fase, "**Cosecha**". En esta fase, vuelves a utilizar las cartas que has jugado anteriormente para retirar las flores del campo de juego.

En cuanto el campo de juego haya sido cosechado hasta la línea, la fase termina y con ella el juego. Recibirás puntos de nuevo, esta vez por las flores cosechadas y las misiones completadas.

También tienes la posibilidad de recibir una bonificación en cada turno. Esto te da acceso a las misiones y al polvo de estrellas, entre otras cosas, que pueden hacerte ganar puntos de victoria adicionales.

¡Gana quien haya conseguido más puntos después de ambas fases!

Fase 1: Cultivo

Es tu turno. Cada turno consta de tres pasos:

1. Primero, juegas hasta 3 cartas de tu mano para cultivar flores en los huecos del tablero.
2. Después, puedes recibir una bonificación, dependiendo de la última flor que hayas plantado.
3. Por último, coges 1 ó 2 nuevas cartas de flor del expositor.

Entonces es el turno de la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj. Se suceden los turnos hasta que todos los agujeros del campo de juego se hayan llenado hasta la línea blanca. Entonces termina la fase 1 y se procede a la primera ronda de puntuación.

Un turno en detalle

1. Jugar las cartas y cultivar flores

El campo de juego está dividido en 6 filas de parterres, cada una con 8 agujeros. En cada turno, eliges exactamente 1 fila en la que quieres cultivar flores. Entonces juegas hasta 3 cartas de flores de tu mano para plantar el mismo número de agujeros en esta fila. Las cartas que juegues deben coincidir con los tipos de flores que se ven en los agujeros.

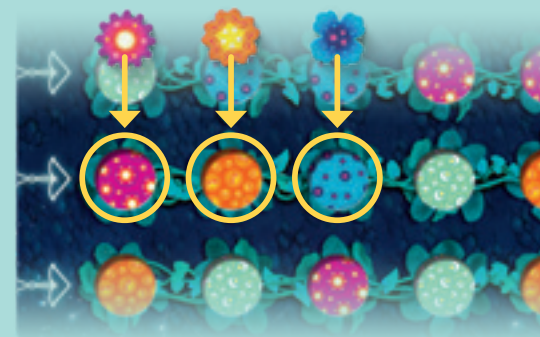
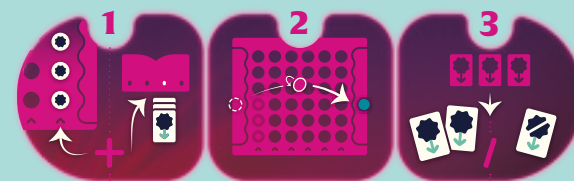
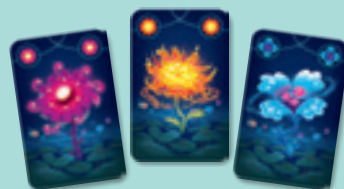
Empiezas siempre en el borde del tablero con las flechas (ver ilustración). Desde allí, planta en los primeros agujeros libres en línea recta en la dirección de las flechas.

Importante: no está permitido cambiar de fila ni saltarse agujeros.



Notas:

- Puedes utilizar los **comodines** como uno u otro tipo de flor al jugar, pero sólo para 1 agujero cada vez.
- La línea blanca del campo de juego no es un obstáculo. Los agujeros situados detrás de la línea pueden rellenarse del mismo modo que los situados delante de ella.
- Siempre puedes jugar **menos cartas** si no tienes o no quieres jugar 3 cartas iguales. Si no juegas ninguna carta en un turno, sáltate el paso 2 de tu turno y ve directamente al paso 3. Para compensar, recibes 1 pequeño ayudante del suministro.



Dirección de plantación →

Los pequeños ayudantes - Parte 1

Puedes devolver cualquier número de ayudantes al suministro al plantar flores. Puedes jugar 1 carta adicional para plantar otro agujero en la fila seleccionada por cada pequeño ayudante que devuelvas de esta forma. Por supuesto, estas cartas adicionales también deben coincidir.



Ejemplo 1:

Tienes dos **flores orbitales**, una **amapola galáctica** y un **lirio lunar** en tu mano.

En la **fila 1**, podrías plantar los dos primeros agujeros jugando una **flor orbital** y la **amapola**. No puedes jugar en la **fila 2** porque necesitas un **cardo solar** para el primer agujero.

En la **fila 3**, podrías jugar el máximo número de cartas (**lirio lunar** y 2x **flor orbital**) y plantar en 3 agujeros. Si utilizas un pequeño ayudante, podrías incluso jugar tu cuarta carta (**amapola galáctica**) y plantar también en el cuarto agujero.

Ya hay flores en la **fila 4**. Si las eliges, empieza por el primer agujero libre detrás de las flores. Podrías jugar una **flor orbital** y luego el **lirio lunar**.

No puedes jugar en la **fila 5**. Dos de tus cartas caben de nuevo en la **fila 6**. El hecho de que juegues sobre la línea blanca es irrelevante a la hora de jugar.



Las cartas de tu mano

- Fila 1 →
- Fila 2 ⚡
- Fila 3 →
- Fila 4 →
- Fila 5 ⚡
- Fila 6 →



Ejemplo 2:

En tu siguiente turno, sólo tienes dos cartas en la mano: una **amapola galáctica** y un comodín, que puedes usar como **flor orbital** o como **cardo solar**.

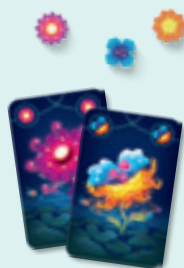
En la **fila 1**, podrías plantar 2 agujeros si utilizas el comodín como **flor orbital**.

Las **filas 2 y 4** requieren **lirios lunares** a continuación, así que no puedes jugar ahí.

En la **fila 3**, tu comodín es inútil, pero podrías jugar la **amapola**.

En la **fila 5**, podrías jugar tu comodín como **cardo**. Sin embargo, no sería posible plantar un segundo agujero en la fila, ya que sólo puedes utilizar el comodín para 1 agujero.

También podrías jugar el comodín en la **fila 6**.



Las cartas de tu mano

- Fila 1 →
- Fila 2 ⚡
- Fila 3 →
- Fila 4 ⚡
- Fila 5 →
- Fila 6 →



Una vez que hayas decidido la fila y jugado hasta 3 cartas, llena los agujeros plantados con las flores correspondientes del cuenco de almacenamiento. Coloca las cartas que has jugado ordenadas por tipo de flor en la parte inferior de tu ayuda de juego. Recibirás puntos de victoria por estas cartas en la primera ronda de puntuación.



Importante: los comodines jugados deben colocarse con el tipo de flor que hayas plantado con el comodín.



2. Recibir una bonificación

Si has plantado **al menos una** flor, puedes recibir una bonificación. Para ello, comprueba la posición de la **última flor** que colocaste en el tablero durante tu turno (= la más alejada del borde del tablero con las flechas). La bonificación que recibes depende de la **columna** del agujero en el que hayas colocado esta flor. Si hay una flor en la **misma columna** y hay al menos una **ficha de bonificación morada** en el borde del tablero, recibes la bonificación de la ficha superior. Si las 3 fichas de la columna ya están agotadas, no recibes nada.

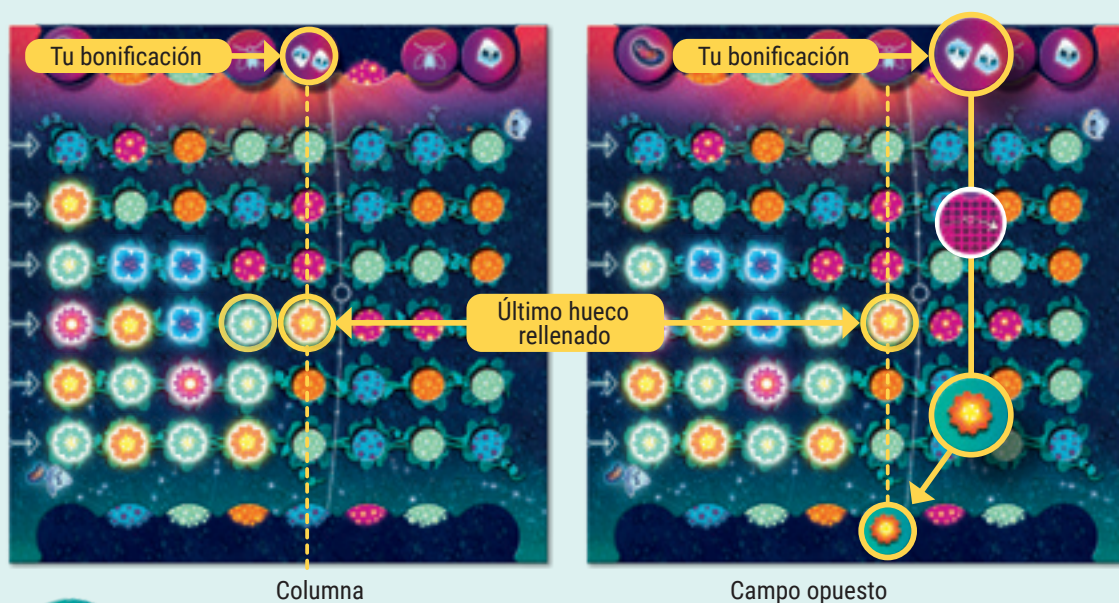


Las fichas de bonificación moradas

Polvo estelar: coge 1 polvo estelar de la reserva. Puedes acumular tantos como quieras. Cuanto más polvo estelar tengas, más puntos de victoria recibirás en las dos rondas de puntuación (ver ayuda del juego).

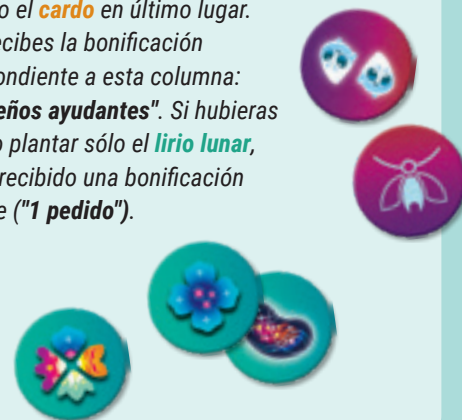
1 ó 2 pequeños ayudantes: coge de la reserva el número de pequeños ayudantes que aparece en la ficha. Puedes reunir tantos como quieras y utilizarlos en el mismo turno en el paso 3 "Sorteo" (véase la página siguiente).

Pedido: elige una de los 3 pedidos que se muestran abiertamente. A continuación, rellena el expositor. Sitúa los pedidos que hayas obtenido boca arriba delante de ti.



Ejemplo:

En tu turno, has plantado un **lirio lunar** y un **cardo solar** en la fila 4. Como siempre rellenas los huecos en la dirección de la flecha, has colocado el **cardo** en último lugar. Ahora recibes la bonificación correspondiente a esta columna: **"2 pequeños ayudantes"**. Si hubieras decidido plantar sólo el **lirio lunar**, habrías recibido una bonificación diferente (**"1 pedido"**).



Después de recibir la bonificación, voltea esta ficha de bonificación hacia el **lado turquesa**. A continuación, muévela al lado opuesto, **en el espacio de bonificación turquesa** de la misma columna. Si ya hay fichas allí, coloca la nueva ficha encima de la pila.



O bien: 2 cartas normales

O bien: 1 comodín

3. Robar nuevas cartas

Al final de tu turno, roba nuevas cartas de flor del **expositor boca arriba**. No puedes robar del montón boca abajo. **Puedes coger 1 comodín o 2 cartas normales** - siempre que las cartas correspondientes estén disponibles. Después de cada carta que robes, gira inmediatamente una nueva carta del montón y colócala. *Si el montón de cartas se agota durante el transcurso de la partida, continúa jugando con normalidad y simplemente sáltate el paso 3 en tu turno.*

Consejo: en la fase 1, cada carta cuenta un punto, pero en la fase 2, los cuatro tipos de flores tienen valores diferentes: los **lirios lunares** cuentan 1 punto, los **cardos solares** y las **flores orbitales** 2 cada uno, y las **amapolas galácticas** 3. Cuanto más valioso es un tipo de flor, más raras son sus cartas. Para planificar el futuro de la forma más inteligente posible, no sólo recoge cartas raras, sino que también presta atención a tus pedidos: necesitas cartas de flores iguales para poder cumplirlos después.

Fin de la fase 1

La fase 1 termina después del turno en el que la zona de juego entre las flechas y la línea blanca se haya llenado completamente de flores. No importa cuántas flores haya detrás de la línea. Quien termine la fase, completa todo el turno (incluyendo recibir bonificaciones y robar cartas).

A continuación se puntúa por primera vez:

- Cada persona recibe **1 punto de victoria por cada carta de flor jugada** que esté pegada a su ayuda de juego. Las cartas restantes no valen ningún punto. Sin embargo, se conservan para la fase 2.
- Importante:** con **4 o más** cartas jugadas de un **tipo de flor** éstas cuentan el doble. Todas las cartas de este tipo de flor valen entonces 2 puntos de victoria.
- Además, cada persona recibe puntos de victoria



Si juegas con dos jugadores entonces necesitas en su lugar **6 o más** Cartas de un tipo de flor para que cuenten doble.

según la cantidad de **polvo estelar** que haya recogido. También puedes consultar la tabla correspondiente en la ayuda del juego.

1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

1 polvo estelar = 1 punto de victoria,
2 polvos estelares = 3 puntos de victoria,
3 polvos estelares = 5 puntos de victoria, etc.



Los pequeños ayudantes - Paso 2

Cuando robes cartas en el paso 3, también puedes devolver cualquier número de pequeños ayudantes al suministro. Puedes robar **1 carta adicional (normal)** por cada pequeño ayudante que devuelvas. También puedes devolver 2 ayudantes pequeños a la vez para robar **1 comodín adicional**.

Notas:

- También se permite una mezcla: puedes devolver 1 pequeño ayudante para robar otro comodín después de robar **una** carta normal.
- Después de cada carta que robes, puedes decidir de nuevo si quieres devolver más pequeños ayudantes para robar aún más cartas.



Coge **las fichas de puntos de victoria** de la reserva, cuyo valor corresponde a los puntos que has conseguido. Guarda las fichas junto a tu ayuda de juego. Puedes mantenerlas en secreto si lo deseas.

Ejemplo de puntuación:

En una partida de tres jugadores, has jugado las siguientes cartas en la fase 1: 2x **amapola galáctica**, 4x **cardo solar**, 3x **flor orbital** y 5x **lirio lunar**. Tus **cardos** y **lirios** cuentan el doble, ya que tienes cuatro o más cartas de ambos colores a la vista.

Esto te da 23 puntos de victoria por tus cartas. Súmale los puntos de tu polvo estelar. En función de tu total, coges fichas de puntos de victoria por valor de 28 del suministro.



= 28 puntos en total en la fase 1



Preparación para la fase 2

Después de haber puntuado, lleva a cabo los siguientes pasos.

1. Retira del juego todos los materiales que ya no necesites en la fase 2:
 - Todas las **fichas de bonificación moradas** que no estén en el **lado turquesa** se giran al lado turquesa.
 - Las cartas de flor restantes en el suministro y las órdenes restantes en el suministro.
2. Dad la vuelta a vuestras ayudas de juego hacia los **dorsos turquesa**.
3. Ahora cada uno forma su **montón personal de cartas de flores para la fase 2**. Vuestro montón está formado por las cartas adyacentes a vuestra propia ayuda de juego y las cartas que os quedan en la mano. Barajad estas cartas y colocadlas en un **montón boca abajo** a la izquierda de vuestra ayuda de juego. Barajad estas cartas y colocadlas en un **montón boca abajo** a la izquierda de vuestra ayuda de juego.
4. Por último, roba las **4 cartas de flor superiores** de tu montón personal y colócalas en tu mano. ¡Ahora puede comenzar la fase 2! *Guarda tus pequeños ayudantes y el polvo estelar recogido para la fase 2.*



Pila personal de cartas, formada por las cartas jugadas y las cartas en la mano de la fase 1

4 cartas en la mano para el inicio de la fase 2

Fase 2: Cosecha

Continúas jugando en el sentido de las agujas del reloj, empezando por la persona cuyo turno hubiera sido el siguiente en la fase 1. En la fase 2, cada turno también consta de tres pasos, que son similares a los de la fase anterior:

1. Primero, juegas hasta 3 cartas de tu mano para recolectar flores del tablero.
2. A continuación, puedes recibir una bonificación, dependiendo de la última flor que hayas cosechado.
3. Por último, robas 2 nuevas cartas de tu montón personal.

La fase 2 termina cuando se han cosechado todas las flores hasta la línea blanca. Entonces sigue la segunda ronda de puntuación. El juego termina entonces.

Un turno en detalle

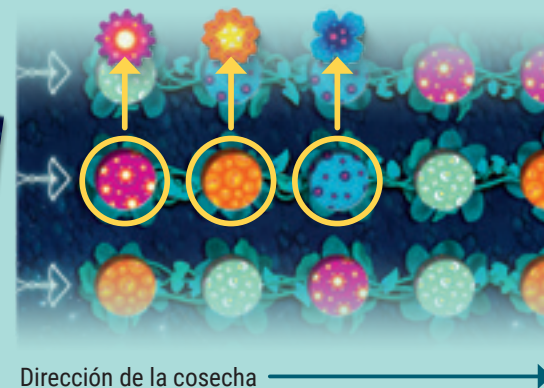
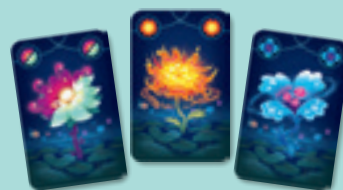
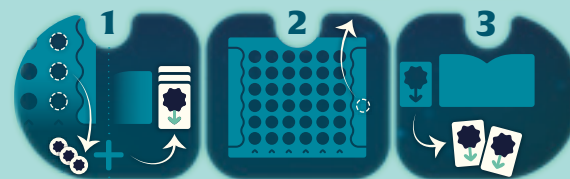
1. Jugar cartas y cosechar flores

Cosechas las flores de la misma manera que las plantaste en la fase 1. Selecciona **exactamente 1 fila** en cada turno y empieza también en el borde del campo de juego con las flechas (¡no en dirección contraria!). Al igual que en la fase 1, puedes jugar **hasta 3 cartas iguales** para cosechar las primeras flores disponibles una tras otra. En la fase 2, **tampoco** puedes cambiar de fila ni saltarte flores.

Sugerencia: los comodines funcionan exactamente igual que en la fase 1. Por supuesto, no tienes que recordar para qué tipo de flor los usaste antes, sino que puedes elegir uno nuevo cuando los juegues. Coloca las cartas que has jugado como un montón de descarte boca arriba a la derecha de tu ayuda de juego. No juegan ningún papel en la segunda ronda de puntuación, por lo que no tienes que ordenarlas.

Los pequeños ayudantes - Fase 3

También te ayudan a cosechar flores. Por cada pequeño ayudante que devuelvas al suministro al cosechar, puedes jugar 1 carta adicional para cosechar otra flor igual de la fila elegida. Como en la fase 1, si no has jugado ninguna carta en tu turno, coge 1 ayudante del suministro para compensar.



Dirección de la cosecha →

Coge las flores cosechadas de los huecos del tablero. **Debes decidir inmediatamente dónde quieres colocar cada flor individual.** Si cosechas varias flores a la vez, puedes colocarlas donde quieras.

0 bien En tus pedidos recogidos

Cada pedido requiere la combinación de flores que aparece en él. No tienes que entregar todas las flores de una sola vez y puedes trabajar en varios pedidos al mismo tiempo.

Coloca las flores en los puntos indicados para decorar los Gloomies.

En la segunda ronda de puntuación, recibirás los puntos de victoria (arriba a la izquierda) de todos los pedidos que hayas llenado **completamente** de flores. Sin embargo, si un pedido no está completamente lleno, obtiene 0 puntos.



0: en su ayuda de juego

¿No tienes pedidos o no quieres correr riesgos? Entonces puedes colocar flores cosechadas en tu ayuda de juego y decorarte con ellas.

Puedes apilar cualquier número de flores de cada tipo en tu ayuda de juego.

Al final de la partida, cada flor que hayas colocado suma puntos de victoria según su tipo (**lirio lunar** = 1 punto, **flor orbital** y **cardo solar** = 2 puntos cada uno, **amapola galáctica** = 3 puntos).



Importante: una vez que hayas colocado flores, ya no podrás moverlas. Ni de un pedido a otro, ni a su ayuda de juego o viceversa.

2. Recibir una bonificación

También puedes recibir una bonificación en la fase 2. Como en la fase 1, depende de la posición de la **última flor** que hayas cosechado en tu turno. ¿Hay al menos una **ficha de bonificación turquesa** en **la misma columna**? Entonces recibes la bonificación de la ficha superior. Después retira la ficha del juego.



Las fichas turquesas de bonificación

Polvo estelar: coge 1 polvo estelar de la reserva. En la segunda ronda de puntuación, volverás a recibir puntos de victoria por tu colección. Ten en cuenta que no necesitas más de 6 polvos estelares para conseguir el máximo de puntos.

Flor de bonificación: recibe una flor adicional del tipo representado del cuenco de almacenamiento. Al igual que las flores cosechadas, debes colocarlas inmediatamente en un pedido o en tu ayuda de juego. Si no hay más flores de este color en el suministro, no tienes suerte y no recibes nada.

Flor comodín: gana 1 flor a tu elección del cuenco de suministros.



Ejemplo:

Comienzas tu turno con las cartas mostradas. Como no tienes un **lirio lunar**, no puedes cosechar nada en las **filas 3 y 6**. Sólo puedes cosechar 1 flor en las **filas 4 y 5**. Tu bonificación también se anularía, ya que no hay ninguna **ficha de bonificación turquesa** en ninguna de las dos columnas.

En consecuencia, **las filas 1 y 2** son probablemente tus mejores opciones. Si jugaras una **flor orbital**, la **amapola galáctica** y tu comodín como **cardo solar** en la fila 1, podrías cosechar 3 flores, pero tampoco recibirías bonificación. Por lo tanto, podrías decidir jugar sólo 2 cartas aquí. Entonces plantaría la **amapola galáctica** como última flor y recibiría una **amapola** adicional del suministro como bonificación.

En **la fila 2**, en cambio, seguirías teniendo a tu disposición una selección de diferentes bonificaciones. Dependiendo de si quieres asegurarte polvo estelar o más flores, aquí podrías jugar dos o tres cartas. Si aún tienes pequeños ayudantes, las cartas de tu mano te permitirían incluso jugar el comodín como **cardo**.



Las cartas de tu mano

- Fila 1 →
- Fila 2 →
- Fila 3 ⚡
- Fila 4 →
- Fila 5 →
- Fila 6 ⚡



3. Robar cartas

Al final de tu turno, robas **exactamente 2 cartas** de tu mazo personal y las llevas a tu mano. No importa si robas comodines o cartas normales.

Si tu mazo está vacío, te saltas el paso 3 de tu turno y continúas jugando con las cartas que te quedan en la mano.

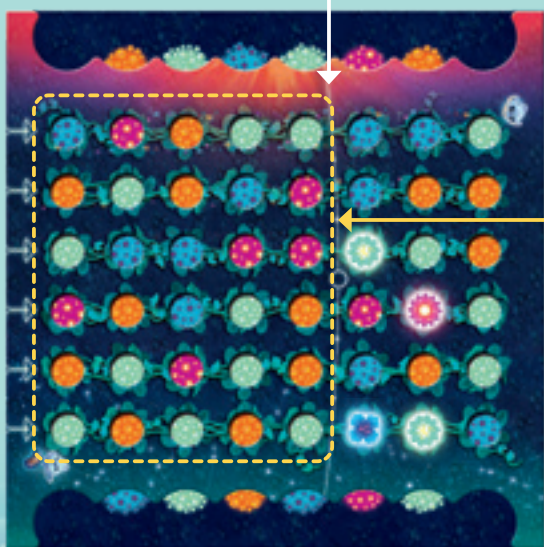
LOS PEQUEÑOS AYUDANTES - FASE 4

También puedes devolver cualquier número de pequeños ayudantes al suministro al robar en la fase 2.

Por cada pequeño ayudante que devuelvas, puedes robar 1 carta adicional de tu montón. Después de cada carta que robes, puedes decidir de nuevo si quieres poner más pequeños ayudantes.



"línea blanca"



Fin de la fase 2

La fase 2 termina después del turno en el que la zona entre las flechas y la línea blanca haya sido completamente cosechada (es decir, no haya más flores allí). No importa cuántas flores queden detrás de la línea. Quien complete la fase sigue recibiendo la bonificación, pero puede saltarse el paso 3 "Robar cartas".

Área que debe volver a estar vacía

Nota:

En raras ocasiones, es posible que no puedas jugar o robar cartas durante tu turno porque tu pila ya se ha agotado. En este caso, recibes 1 pequeño ayudante para compensar como de costumbre y debes esperar que el campo de juego cambie antes de tu próximo turno. **Si ningún jugador puede jugar más cartas seguidas, la fase 2 también termina.**

A continuación tiene lugar la segunda ronda de puntuación:

- Cada persona recibe puntos de victoria en función de las **flores de su ayuda de juego**. Cada **lirio lunar** de la ayuda de juego vale 1 punto. Las **flores orbitales** y los **cardos solares** valen 2 puntos cada y cada **amapola galáctica** vale 3.

- A esto se añaden los puntos de victoria de los pedidos **totalmente completados**. Si faltan flores en un pedido (o se han colocado flores equivocadas), ni el pedido ni las flores que contiene valen puntos. *No se penalizan los pedidos que no se hayan iniciado.*



1	1	4	8
2	3	5	11
3	5	≥6	15

- A continuación, cada persona vuelve a recibir puntos de victoria en función del **polvo estelar** que haya recogido. Para ello, tanto tu polvo estelar de la fase 1 como el polvo estelar recién recogido de la fase 2. La tabla de puntuación es idéntica a la de la primera ronda de puntuación.

Recordatorio: Si has recogido más de 6 polvos estelares, sólo recibirás el máximo de 15 puntos de victoria.

- Por último, cada persona recibe 1 punto de victoria por cada **ayudante** que no haya sido devuelto al suministro.



Coge más **fichas de puntos de victoria** del suministro y suma tus puntos de la primera ronda de puntuación.

¡El jugador con más puntos de victoria gana!

En caso de empate, gana el jugador que haya completado más misiones. Si sigue habiendo empate, gana el jugador con el pedido más valioso. Si hay otro empate, los jugadores implicados ganan juntos.

Ejemplo de puntuación:

Primero recibes puntos de victoria por las **flores de tu ayuda de juego** :

6 puntos por las **flores orbitales**, 6 puntos por la **amapola galáctica** y 1 punto por el **lirio lunar**.

Has **completado dos pedidos** y recibes un total de 20 puntos por ellos.

No recibes ningún punto por la **tercer pedido**, ya que no la has rellenado totalmente de flores. Por último, recibes 8 puntos por tu polvo estelar (3 de la fase 1 y 1 de la fase 2) y 2 puntos por tus otros pequeños ayudantes. Ahora has conseguido 43 puntos en la segunda ronda de puntuación.



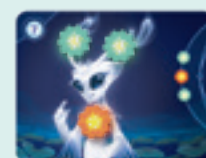
Flores en la ayuda del juego:
1 x 1 Punto / 3 x 2 puntos / 2 x 3 puntos
= 13 puntos



4 polvo estelar
= 8 puntos



2 pequeños ayudantes
= 2 puntos



Pedidos:
7 puntos + 13 puntos + 0 puntos
= 20 puntos

Junto con los 28 puntos de la primera fase, obtienes un respetable **total de 71 puntos de victoria**.



© 2025

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Autor: Filippo Landini

Ilustración: Justin Chan

Dirección artística: Chiara Bellavite con Sophie Wegwart

Diseño de instrucciones: KniffDesign

Editor: Daniel Greiner

Under licence of



242306

Ravensburger