

# Garden Geckos™



## Introducción:

En Garden Geckos, los jugadores se adentran en el exuberante mundo de un jardín donde los coloridos geckos se apresuran a capturar insectos y lograr objetivos. Cada jugador dirige un equipo de geckos que navega por un jardín hecho de losetas hexagonales que evoluciona dinámicamente, formando patrones y cadenas de insectos para sumar puntos de victoria. El juego combina la colocación táctica de losetas con la emoción de recolectar meeples de insectos, logrando estratégicamente objetivos secretos y comunitarios en el camino. A medida que el jardín crece y los geckos corretean, los jugadores deben equilibrar la gestión de recursos y la previsión estratégica para emerger como el amo de este encantador reino lleno de insectos.

## Componentes:

1 Loseta hexágono inicial  
42 Cartas de objetivo  
5 Meeples Geckos x 6 colores  
1 Reglamento

60 Losetas hexagonales de terreno  
12 Cartas de objetivo secreto  
12 Meeples de Insectos x 6 tipos  
1 Hexágono de jugador inicial

## Objetivo:

Cada jugador cuenta con cinco geckos que deben trabajar juntos para atrapar la mayor cantidad posible de insectos y lograr objetivos para sumar puntos de victoria. Los objetivos se pueden lograr de dos maneras: colocando geckos para conectar tipos de insectos u ocupando patrones de terreno.

## Preparación:

Cada jugador elige un color y toma los cinco geckos de ese color.

Coloca los meeples de insectos (separados por tipo) a un lado de la mesa, al alcance de todos los jugadores.



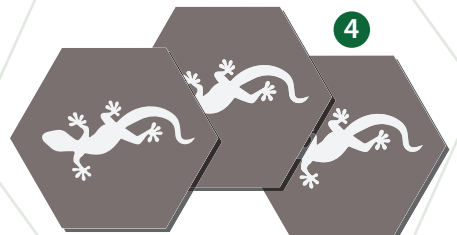
**1** Coloca la loseta hexagonal inicial en el centro de la mesa.

**2** Elige un jugador inicial y entrégale el hexágono de primer jugador. El juego se desarrollará en el sentido de las agujas del reloj. El hexágono de primer jugador pasa al siguiente jugador en cada ronda.



**3** El último jugador decide cuál será el insecto inicial y coloca ese insecto del suministro en el centro de la loseta inicial.

**4** Mezcla las losetas hexagonales de terreno y colócalas en un montón boca abajo sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. Reparte tres losetas a cada jugador como mano inicial.





Mezcla las Cartas de Objetivo Secreto (amarillas con el dorso de gecko) y reparte dos a cada jugador. Los jugadores deciden cual de las dos cartas quedarse y devuelven la otra boca abajo a la caja. Los jugadores deben mantener su objetivo en secreto.

Crea el mercado de objetivos barajando por separado el Mazo de Objetivos de Insectos (dorso verde con insectos) y el Mazo de Objetivos de Terreno (dorso marrón con diamantes), y colócalos boca abajo sobre la mesa con espacio para seis cartas entre los dos. Coloca tres cartas de cada uno de los mazos boca arriba para crear un mercado de seis objetivos:



### Puntuación:

En este juego, la puntuación es sencilla. Cada insecto vale un punto, independientemente de si es un meeple físico o si está impreso en la parte inferior de una carta de objetivo. (La puntuación para los objetivos secretos varía; consulte la página 6).

### Desencadenantes del final de la partida:

Si cualquiera de las siguientes situaciones ocurre se activa el final de la partida. Se completa la ronda actual con el jugador a la derecha del primer jugador realizando el último turno (todos los jugadores deberán haber tenido el mismo número de turnos):

- 1) Un jugador ha conseguido su sexto objetivo.
- 2) Uno de los tipos de insecto se ha agotado por completo.
- 3) Se roba (no se juega) la última loseta hexagonal.

### Como jugar:

En tu turno, sigue cada uno de estos pasos en orden:

1. Coloca una loseta hexagonal de tu mano en el jardín.
2. Coloca un gecko en la loseta colocada, abarcando dos patrones iguales.
3. Recoge los objetivos conseguidos.
4. Roba hasta tener tres losetas hexagonales.

Al colocar una loseta sobre la mesa, debes conectarla a otra loseta con la que coincida el patrón de al menos un lado. Luego, coloca uno de tus geckos sobre las dos losetas, abarcando los patrones coincidentes y "conectando" las imágenes de los dos insectos en el centro de las losetas. Si más de un lado de la loseta colocada conecta con patrones coincidentes, puedes elegir en qué patrón coincidente colocar a tu gecko.



Figura 1: El último jugador eligió la mariquita como insecto inicial, el primer jugador coloca su loseta hexagonal y su gecko.

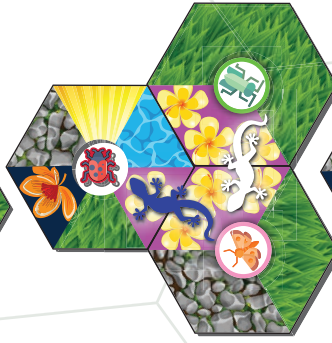


Figura 2: El jugador blanco coloca su loseta hexagonal y luego coloca su gecko sobre los patrones que coinciden.

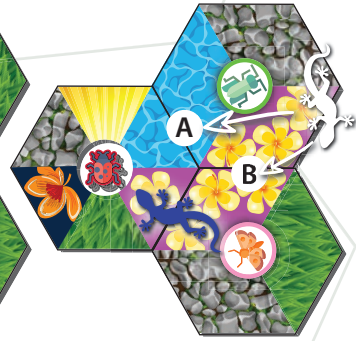


Figura 3 Alternativa: el jugador blanco coloca su loseta hexagonal con dos lados coincidentes. Puede elegir el patrón que ocupará su gecko.

Una vez que todos tus geckos hayan sido colocados sobre losetas, al colocar una nueva loseta deberás mover uno de los geckos previamente colocados a la loseta recién colocada sobre el nuevo patrón coincidente.

**Intercambio de losetas hexagonales de la mano:** Durante tu turno, si crees que puedes tener mejores oportunidades con diferentes losetas hexagonales, puedes pagar un meeple de insecto que hayas atrapado (ver siguiente sección) para robar tres losetas más. Luego elige tres de las seis losetas que tienes en tu mano y devuélvelas a la parte inferior del mazo de losetas, comenzando tu turno como de costumbre con las tres restantes. Esto puede realizarse una vez por turno.

**La colocación de losetas puede puntuar de tres maneras diferentes (incluso todas al mismo tiempo):**

**Rodear losetas hexagonales y atrapar insectos:** Cuando se coloca una loseta y otra loseta queda completamente rodeada por todos lados, los geckos luchan por el insecto de la loseta rodeada. El insecto se otorga al jugador con más geckos tocando esa loseta. En caso de empate, el jugador que colocó la loseta recibe el insecto. Si el empate no involucra al jugador que colocó la loseta, éste elige cuál de los jugadores empatados recibe el insecto. El jugador ganador toma el meeple de insecto correspondiente del suministro general. Si una loseta rodeada no tiene ningún gecko tocándola, no se otorga ningún insecto.



Ejemplo: El jugador rosa coloca una loseta que rodea por completo la loseta hexagonal central. Dado que la misma cantidad de geckos azules y rosados tocan la loseta hexagonal rodeada, el jugador rosa gana el insecto. Se le otorga un meeple polilla del suministro, que vale un punto al final de la partida o podrá usarse para intercambiar losetas en un turno futuro.

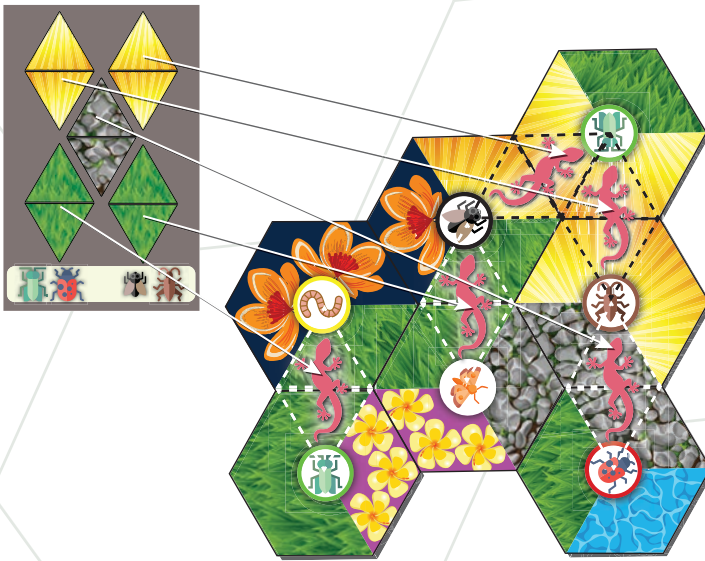


**Lograr objetivos:** Para alcanzar un objetivo, debes contribuir a ese objetivo colocando una loseta en tu turno. En otras palabras, no ganas automáticamente un objetivo si, por casualidad, cumples todos sus criterios cuando se revela el objetivo. No puedes reclamar más de un objetivo del mismo tipo en el mismo turno, pero puedes reclamar tanto un objetivo de insecto como un objetivo de terreno en el mismo turno.

Cuando completes un objetivo, toma la carta correspondiente del mercado y guárdala para la puntuación final. Reemplaza la carta de objetivo reclamada por un nuevo objetivo del mismo tipo del mazo correspondiente.

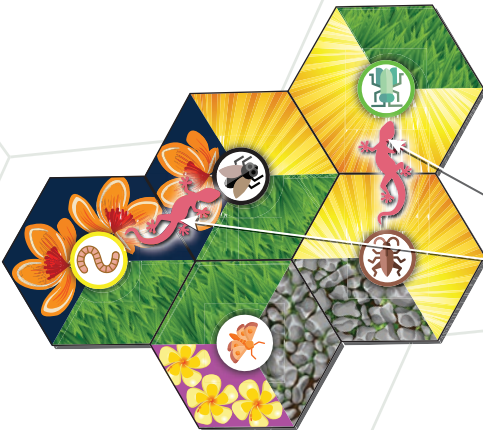
(Nota: Una vez completado un objetivo, tus geckos pueden moverse en un turno posterior sin perder esa carta de objetivo.)

**Objetivos de patrones de terreno:** Completa estos objetivos haciendo que tus geckos ocupen simultáneamente los patrones indicados en la tarjeta. Ten en cuenta que la forma de diamante representa la extensión del mismo patrón coincidente en dos losetas.



**Objetivos de secuencia de insectos:** Completa estos objetivos formando una cadena entre los insectos con tus geckos. Estos enlaces deben estar en el mismo orden que se indica en la carta de objetivo. Ten en cuenta las líneas que conectan los insectos en las cartas de objetivo.

Algunas cartas muestran a los insectos formando una cadena continua, otras tienen conexiones paralelas, mientras que algunas no requieren ninguna conexión.



**Paralela:**

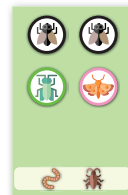
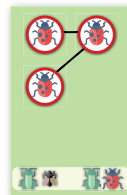
Un gecko conecta el grillo con el saltamontes. Un gecko conecta la mosca con el gusano.

**Secuencia:**

Uno de los geckos conecta una mariquita con otra. El segundo gecko conecta una de esas mariquitas con otra mariquita.

**Independientes:**

Los geckos deben estar tocando dos moscas, un saltamontes y una polilla. Un mismo gecko PUEDE tocar dos de estos insectos, pero no es obligatorio.



## Fin de la partida:

Una vez que se activa el final de la partida, finaliza la ronda y luego calcula las puntuaciones.

## Cálculo de la puntuación final:

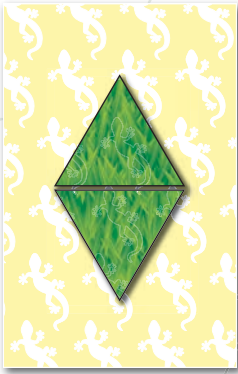
Cuenta un punto por cada meeple de insecto atrapado, más un punto por cada insecto impreso en la parte inferior de las cartas de objetivo ganadas, más la bonificación de la carta de objetivo secreto. En caso de empate gana el jugador con la mayor cantidad de insectos atrapados, seguido de la mayor cantidad de objetivos conseguidos. ¡Si sigue habiendo empate, es empate!

## Puntuación de la bonificación por cartas de objetivo secreto:

Hay dos tipos de cartas de objetivo secreto: bonificación por insectos o bonificación por terrenos.

**Bonificación por insectos:** Obtén una bonificación de dos puntos por cada meeple de insecto y por cada imagen de insecto impresa en la parte inferior de tus cartas de objetivo conseguidas que coincida con el insecto que se muestra en tu carta de objetivo secreto.

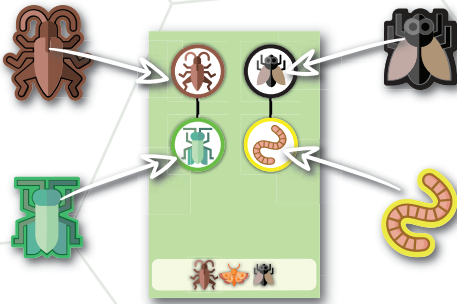
**Bonificación por terreno:** Al final de la partida, se puntúa el patrón continuo más grande del jardín que coincida con el objetivo de bonificación. Se recibe un punto de bonificación por cada segmento (tercio de una loseta hexagonal) que forme parte de ese patrón conectado. Si la loseta hexagonal inicial forma parte de esta área conectada, se cuenta como un punto. No es necesario que haya geckos en este patrón al final de la partida para obtener puntos.



*Ejemplo: el jugador tiene la carta de terreno de hierba como objetivo de bonificación. Arriba se muestra el área de hierba conectada más grande del jardín. El jugador obtendrá un punto por cada loseta hexagonal con un tercio cubierto de hierba, dos puntos por la loseta que tiene dos tercios de hierba y un punto por la loseta hexagonal inicial.*

## Reglas Avanzadas:

Cuando los jugadores se hayan familiarizado con las reglas básicas del juego, pueden agregar este método de puntuación adicional: por cada carta de objetivo de insecto ganada, el jugador obtendrá dos puntos por insecto impreso en la parte inferior de la carta si al final de la partida puede colocar todos los respectivos meples de insecto sobre la carta. Los meples utilizados también suman un punto cada uno por la puntuación regular.



*Ejemplo: El jugador obtiene esta carta de objetivo de insecto. Durante la partida, consigue un grillo, una mosca, un saltamontes y un gusano. Al colocar los meples de insecto en los círculos de la carta, obtiene dos puntos por cada insecto impreso en la parte inferior, seis puntos en este ejemplo.*

*Nota: Las cartas de objetivo secreto se puntúan por separado, por lo que un jugador con una carta de objetivo secreto de insecto también obtendría dos puntos por cada insecto en su carta, además de esta puntuación adicional. Por ejemplo, si su carta de objetivo secreto muestra un grillo, en este ejemplo obtendría cuatro puntos por su carta de objetivo secreto (dos puntos por el meples y dos puntos por el grillo de la parte inferior), además de los seis puntos mencionados anteriormente por la puntuación adicional.*

## Reglas en solitario:

PIERDES si no alcanzas los siguientes objetivos durante la partida:

- Atrapa cinco insectos (y tenlos al final) que coincidan con tu objetivo secreto de insectos.
- Ten un terreno conectado que coincida con tu objetivo secreto de terreno por un valor de al menos diez puntos (10 tercios de terreno conectado).
- Al menos cinco de cada tipo de objetivo reclamado.
- Los seis tipos de meples de insecto al final de la partida.

Antes de robar losetas, elige al azar una carta de objetivo secreto de terreno y otra de insecto. Estos son tus objetivos de aprobado/suspendido para el juego. Baraja por separado los mazos de cartas de objetivo de terreno y de insecto y reparte once de cada tipo como pilas iniciales de cartas de objetivo (solo hay veintidós cartas de objetivo en la partida en solitario). Elige un color de gecko para representar a tu familia de geckos y elige otro color para que sea tu molesto oponente.

Coloca un insecto que coincida con tu objetivo secreto de insecto en la loseta inicial y luego roba tres losetas. Tu mano siempre tendrá 3 losetas. Tu oponente no roba ninguna loseta hasta su turno y solo robará una por turno. En su turno, puedes colocar esa loseta en cualquier lugar que desees siempre que se conecte con un terreno con el que coincida. Si no hay movimientos legales para la loseta robada, roba otra (y así sucesivamente) hasta que aparezca una loseta que tenga un movimiento legal). En turnos siguientes tu oponente utilizará las losetas que tiene en su mano y solo volverá a robar cuando se quede sin losetas. La colocación de losetas y geckos siguen las mismas reglas que en el juego estándar. Sin embargo, los molestos geckos de tu oponente no consiguen objetivos, solo estorban. El juego termina cuando robas (no juegas) la última loseta.



## Puntuación:

Cada carta de objetivo y cada meeple de insecto vale un punto para la puntuación final. Los insectos que aparecen en la parte inferior de las cartas son irrelevantes y no otorgan puntos por coincidir con el objetivo secreto de insecto. El objetivo de terreno se puntúa de forma normal.



**Medalla de Bronce:** Todos los objetivos conseguidos con una puntuación de 35 puntos



**Medalla de Plata:** Todos los objetivos conseguidos con una puntuación de 50 puntos + lograr TODOS los objetivos de un tipo (terreno o insecto)



**Superestrella:** Todos los objetivos conseguidos + lograr TODOS los objetivos de terreno e insecto.

## Créditos:

### Probadores principales del juego:

Bobbi Atwell, Mike Barnett, Mike Chase, Terry Ellen Christophersen, Devon Elshaw, Rich Gans, Andrew Gilpin, Steven Hill, Owen Kaplan, Lacey MacKay, Reed Mascola, Judith McCann, Matt Moylan, Sarah Pippy, Diane Schickerowsky, Adam Staley, Emma Staley, Katie Staley, Kyla Staley, Megan Staley, Rebecca Tabor, Susan Turner

**Diseñador:** James Staley

**Ilustrador:** Cesar Ayala Delgado

**Editorial y diseño gráfico:** TIN ROBOT GAMES

**Editores de reglas:** Andrew Gilpin & Sarah Pippy

**Traducción al español:** Olga Marí Juste

Para obtener más información sobre reglas y videos visite [tinrobotgames.com](http://tinrobotgames.com) y síguenos en las redes sociales @tinrobotgames

