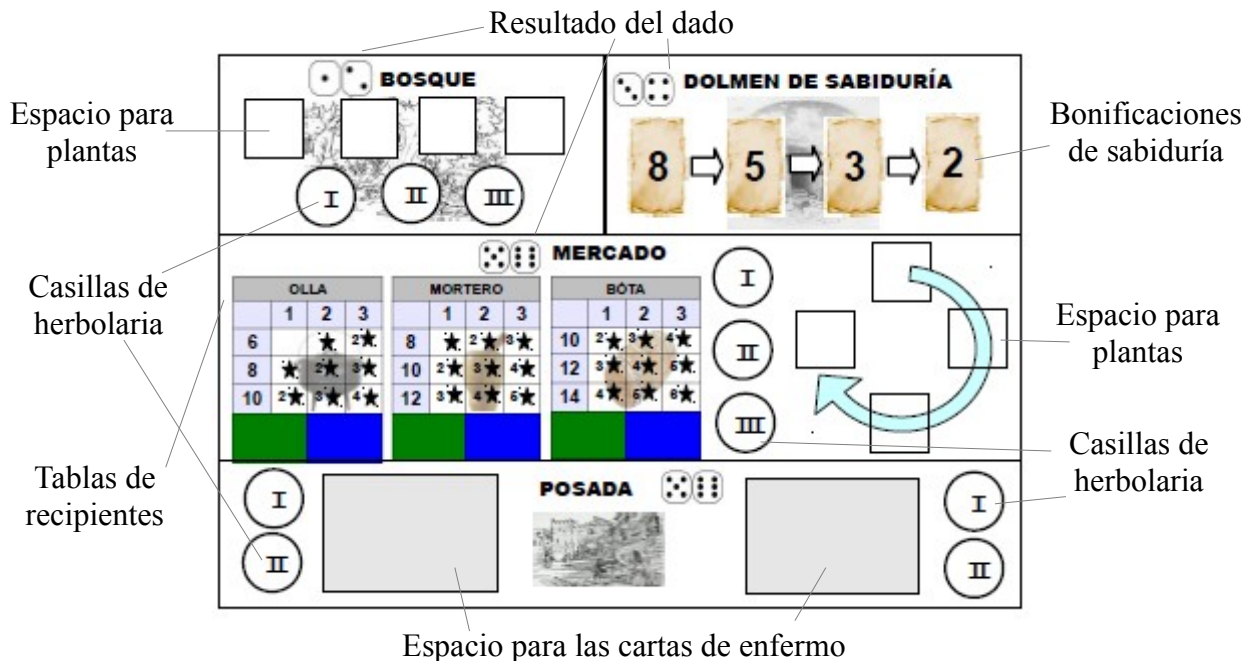


HERBOLÀRIA A 2

Juego para jugar en pareja. Duración aproximada:45min. A partir de 8 años.

1. COMPONENTES:

- **Tablero:** está dividido en cuatro zonas: bosque, dolmen de la sabiduría, mercado y posada.



- **30 fichas de planta :** hay 6 clases de planta, cada una de un color diferente. Las plantas negras son comodines y se pueden utilizar de cualquier color menos del rojo. El color rojo son plantas venenosas.



- **2 fichas de seta:** estas fichas permiten jugar una cuarta herbolaria en un turno.



- **21 Cartas de enfermo:**



Color de planta necesaria
Para curar el enfermo

Recipiente para hacer
La poción

- **5 dados de 6 caras:** el resultado de un dado indica dónde puede colocarse una herbolaria en el tablero. 1 y 2: Bosque; 3 y 4: Dolmen de la sabiduría; 5 y 6: (pueblo) mercado y posada (en el momento de colocar la herbolaria el jugador decide si al mercado o a la posada).

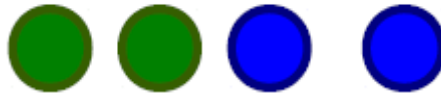


- **10 fichas de herbolaria** (5 de cada color): tres fichas tienen número (1,2, y 3), las otras dos no tienen número en el dorso.



*Estas fichas van montadas en una peanas y tu contrincante sólo ve la cara sin número.

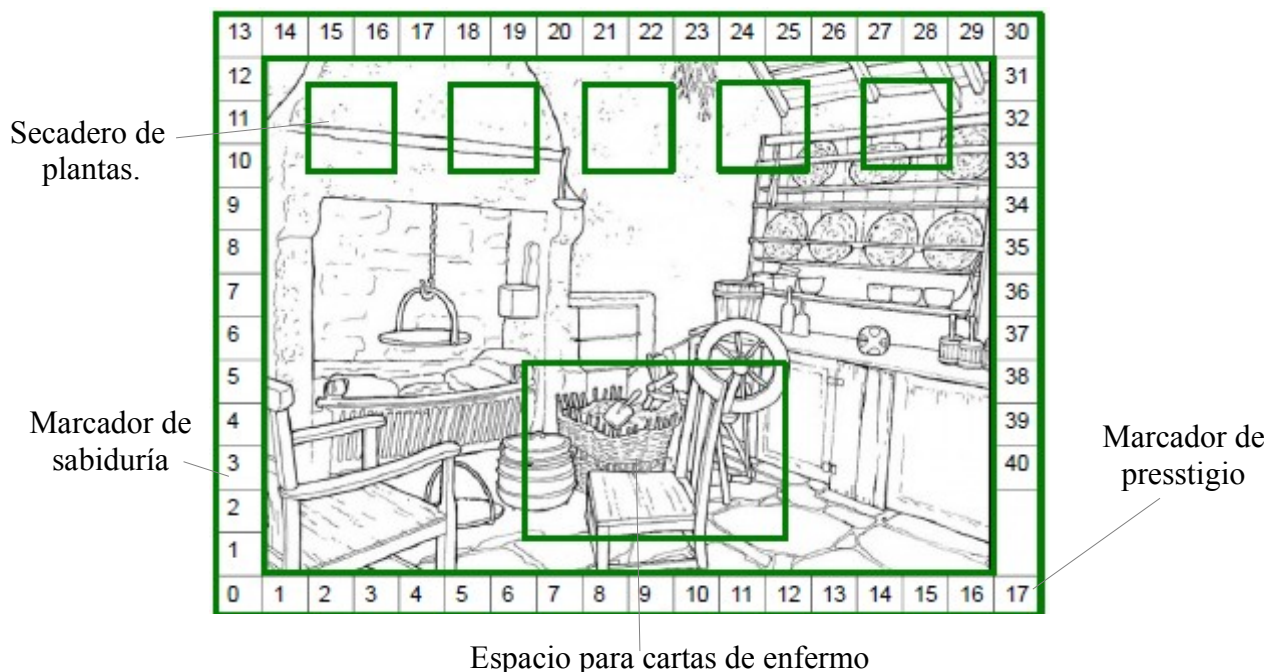
- **4 contadores de puntos** (2 de cada color): dos para los puntos de prestigio y 2 para los de sabiduría.



- **3 fichas de recipiente:** olla, mortero y bóta.



- **2 tableros de cocina:**



2. PREPARACIÓN:

- Poner el tablero entre los 2 jugadores perpendicularmente. Poner las 3 fichas de cada recipiente dentro la tabla del recipiente.
- Barajar todas las cartas de enfermo y se reparten boca abajo 5 cartas en cada espacio para las cartas de enfermo del tablero (en la posada). El resto de la baraja se descarta. Las cartas superiores (sólo la primera) de cada montón se giran (si sale una carta de La inquisición!) se elimina y se pone otra de las descartadas.
- Barajar todas las fichas de planta con las dos fichas de seta. Dejarlas boca abajo a un lado del tablero. A continuación, colocar 4 fichas de bosque (plantas + setas) en el espacio para fichas de planta del bosque en el tablero.
- Cada jugador coge 1 cocina,5 fichas de herbolaria del mismo color y los dos contadores del mismo color que las herbolarias. Coloca un contador al número 0 del marcador de prestigio y el otro al número 6 del contador de sabiduría. Cada jugador en su cocina.
- Si hay alguna jugadora esta es la jugadora inicial. En caso de que no haya o que las dos jugadoras sean mujeres se escoge a suerte. El jugador inicial coge los cinco dados.

3. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es tener más puntos de prestigio que el otro jugador. Estos puntos se consiguen de tres formas distintas:

- Curando enfermos (durante y al final de la partida).
- Teniendo el control de recipientes (al final de la partida).
- Siendo más sabia (al final de la partida).

4. DESARROLLO DE UNA PARTIDA

Una partida se divide en rondas que constan de 5 fases:

1. Lanzamiento de dados y elección de acciones.
2. Colocar herbolarias en el tablero.
3. Resolver acciones del tablero.
4. Trabajo en la cocina.
5. Preparación de la siguiente ronda.

Cuando se termina una pila de cartas de enfermos de la posada se juega otra ronda. Al finalizar la ronda termina la partida.

5. DESARROLLO DE UNA RONDA

5.1. LANZAMIENTO DE DADOS Y ELECCIÓN DE ACCIONES:

- **El/la jugador/a inicial lanza los 5 dados.**
- Puede descartar una o dos herbolarias sin número para cambiar el resultado de uno o dos dados. El resultado lo escoge él/ella. A la siguiente ronda recupera las herbolarias descartadas.
- **Coloca los cinco dados entre los dos jugadores.** Cada jugador podrá hacer tres de las acciones que han salido en los cinco dados poniendo la herbolaria con el número 1 delante de la primera acción escogida, la herbolaria con el número 2 delante de la segunda acción y la tercera con la tercera. **Las dos herbolarias sin número son para que el otro jugador no sepa qué acciones has elegido.** Si se ha descartado alguna herbolaria para cambiar el resultado de un dado quedará un dado sin herbolaria.
- **El jugador inicial coloca sus herbolarias** delante de los cinco dados (siguiendo el guión anterior) en el orden que quiera de forma que el otro jugador no sepa qué acciones ha escogido.
- **Después el otro jugador coloca sus cinco herbolarias** delante de los cinco dados. Si la última vez que fue el jugador inicial descartó una herbolaria para cambiar el resultado de un dado recupera dicha(s) herbolaria(s).
- Se pueden repetir acciones teniendo en cuenta que haya una herbolaria delante de cada dado.

5.2. COLOCAR HERBOLARIAS EN EL TABLERO:

Si un jugador tiene una ficha de planta venenosa puede usarla de la siguiente forma:

UTILIZAR UNA FICHA DE PLANTA VENENOSA
1. Después de que los dos jugadores hayan escogido las acciones y antes de colocar las herbolarias en el tablero el jugador escoge una ficha de herbolaria del otro jugador.
2. Pone la ficha de planta venenosa delante de la herbolaria escogida.
3. Retira la herbolaria envenenada sin mirar su dorso (que se recupera a la siguiente ronda).
* Se pueden utilizar un máximo de 2 plantas venenosas por ronda y jugador

- Empezando por el/la jugador/a inicial se colocan las herbolarias con el número 1 en la zona del tablero que corresponga a la acción escogida. A continuación se colocan las herbolarias con el número 2. Después las herbolarias con el número 3.
- Si una herbolaria no se puede colocar porque no hay más espacio se queda en la cocina.
- Una vez puestas todas las herbolarias los jugadores pueden utilizar las **fichas de seta** para colocar otra herbolaria (una de las que no tiene número) donde el jugador quiera. No se pueden colocar herbolarias descartadas. Una vez usada la ficha de seta se descarta.

5.3. RESOLVER ACCIONES DEL TABLERO

Siguiendo este orden:

5.3.1. EL BOSQUE:

- La herbolaria situada en la primera casilla (I) escoge una de las fichas de planta que hay en el bosque. Pone la ficha de planta al secadero de plantas de la cocina y retira la ficha de herbolaria del tablero.
- A continuación procede la herbolaria de la casilla II y después la de la casilla III.
- En el secadero caben un máximo de cinco fichas de planta. Si teniendo cinco fichas de planta en el secadero se coge una sexta ficha de planta el jugador debe descartar una ficha de planta del secadero y poner la nueva.

5.3.2. DOLMEN DE SABIDURÍA:

- La herbolaria situada en la primera casilla (8) avanza su marcador de sabiduría 8 casillas. La segunda herbolaria colocada en el dolmen (casilla 5) suma 5 puntos,...
- Una vez avanzado el contador de sabiduría se retira la herbolaria del tablero.

5.3.3. MERCADO:

Siguiendo el orden de colocación de las herbolarias los jugadores escogen una de las dos acciones:

- Intercambiar una planta del secadero con una del mercado. Solamente una planta por herbolaria. La planta del secadero ocupa la primera casilla del mercado y las otras corren una casilla.
- Mover un contador de recipiente. Mueve el contador de un recipiente a una casilla de color. Es obligatorio mover aunque por culpa del movimiento el jugador se quede sin recipiente.

TABLA DE RECIPIENTE

En el mercado hay tres tablas de recipiente: olla, mortero y bóta. Son los recipientes que sirven para hacer las pociones para curar los enfermos.

Recipiente		OLLA			
		1	2	3	
Número de plantas utilizadas	6		★	2★	Recompensa En puntos de prestigio
	8	★	2★	3★	
Puntos de Sabiduría gastados	10	2★	3★	4★	
		Casillas de control del recipiente			

5.3.4. POSADA:

- Si hay una herbolaria en una casilla de una carta de enfermo, este coge la carta directamente y lo pone en el espacio para enfermos de su cocina.
- Si hay dos herbolarias en un mismo enfermo se hace un pique de herbolarias:

PIQUE DE HERBOLARIAS
1. Las dos herbolarias cogen dos dados.
2. Con un dado indican cuántos puntos de sabiduría se quieren jugar y lo ocultan con una mano.
3. Las dos herbolarias a la vez lanzan el otro dado y descubren el dado oculto con la mano.
4. Suman el resultado. La herbolaria con mayor puntuación se lleva al enfermo.
5. Los dos jugadores se quitan los puntos de sabiduría del dado oculto con la mano.
6. El ganador deja la carta de enfermo en el espacio para enfermos en su cocina.

- Si hay empate gana la herbolaria que haya gastado más puntos de sabiduría. Si los dos jugadoras tenían el mismo resultado oculta vuelve a tirar el otro dado y suman el resultado.
- Sólo se puede tener una carta de enfermo por curar en la cocina.
- Un jugador sólo puede colocar una o dos fichas de herbolaria en una misma carta de enfermo. Nunca se puede colocar dos fichas de herbolaria en dos casillas de cartas de enfermos diferentes a la vez.

5.4 TRABAJO EN LA COCINA

- Empezando por el jugador inicial los jugadores pueden curar a los enfermos.
- Para curar un enfermo es obligatorio tener en el secadero de plantas como mínimo una ficha de planta del mismo color que el enfermo y controlar el recipiente que se necesita para hacer la poción.
- Cuando un enfermo es curado la herbolaria recibe una recompensa en puntos de sabiduría. La carta se coloca boca abajo en el espacio de cartas de enfermo de su cocina.
- Sólo se puede intentar curar un enfermo situado en la cocina.

RECETA PARA HACER POCIONES
1. El jugador descarta el número de fichas de planta que quiere usar para curar al enfermo. Todas deben ser del mismo color que la carta de enfermo.
2. El jugador dice cuántos puntos de sabiduría quiere gastar de su marcador.
3. Compara en la tabla del recipiente y suma los puntos de prestigio a su marcador de prestigio.

ej. Una jugador tiene un enfermo que necesita tener un mortero y plantas azules. Como tiene el control del mortero (el marcador de mortero está en su color) y tiene 2 fichas de planta puede curar al enfermo. Mira la tabla de mortero y decide gastarse 12 puntos de sabiduría y las dos fichas de planta. Resta los 12 puntos de sabiduría y suma su recompensa de 4 puntos de prestigio

5.5. PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA:

Cuando todos los jugadores han trabajado en la cocina (o no) el jugador inicial:

- Pone todas las fichas de planta que nadie ha recolectado del Bosque y las coloca en el mercado. Si ya hay alguna ficha de planta se mueven siguiendo la flecha. Cuando una ficha hace la vuelta completa se retira del tablero.
- Gira las dos cartas de enfermo de los dos montones de la Posada. Si se desvela una carta de enfermo LA INQUISICIÓN, el último jugador que se haya llevado una carta de enfermo de ese montón se elimina una ficha de herbolaria de las que no tiene número para toda la partida.
- Coloca cuatro fichas de planta nuevas en el Bosque. Si no quedan se barajan las eliminadas.
- Pasa los cinco dados al otro jugador. En la siguiente ronda este será el jugador inicial.

6.FINAL DE LA PARTIDA

Cuando se termina una pila de cartas de enfermos de la taberna se juega otra ronda. Al finalizar la ronda termina la partida.

6.1.PUNTUACIÓN

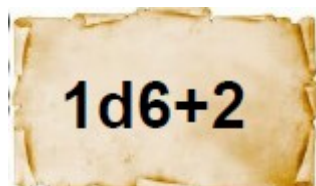
- Cada jugador determina cuántos Puntos de prestigio tiene sumando los siguientes pasos:
 - **Puntos de Marcador de Prestigio.**
 - **2 Puntos de Prestigio** para el jugador que tenga **más Puntos de sabiduría.**
 - **1 Punto de Prestigio** para el jugador que controle la **Olla** al final de la partida.
 - **2 Puntos de Prestigio** para el jugador que controle el **Mortero** al final de la partida.
 - **3 Puntos de Prestigio** para el jugador que controle la **Bóta** al final de la partida.
 - El jugador que haya curado a más enfermos suma la diferencia del número de cartas de enfermos entre los dos jugadores.
ej. Anna tiene 6 cartas de enfermo curados y Pau sólo 3. Anna suma 3 Puntos de Prestigio.

- En caso de empate gana la partida el jugador inicial en la última ronda.

7. ACLARICIÓN DE LAS CARTAS DE ENFERMO



LA INQUISICIÓN: el último en coger un enfermo en este montón elimina una herbolaria sin número



CURANDERA: el último en coger un enfermo en este montón suma 1d6+2 Puntos de Sabiduría



Hay 3 cartas que Se pueden curar Sin importar el Color de la planta. Pero si se utiliza Más de una deben Ser del mismo color.