

## Set Up

### Jugadores

- 20 hadas de su color.
- 2 cultivos al azar de la bolsa (siempre a la vista de los demás jugadores).
- Peón de hechicero.

### Mesa

- 5 cartas de plantas formando una columna ordenada (mañana-medioidía-noche).
- 5 tipos de cultivos correspondientes a las cartas (excepciones: a 3 jugadores se quita el 8, a 2 jugadores se quitan el 7 y el 8).
- Se crea la finca con los cultivos de mayor valor de cada tipo y el resto van a la bolsa.
- Se crea un vivero con 3 cultivos al azar de la bolsa (5 en partidas a 5 jugadores).
- Reserva de gemas.

## Fases del juego

### Secuencia del turno:

- Añadir 1 cultivo a la finca: Se pone el hechicero sobre un cultivo de la mano y se coloca en cualquier parcela adyacente a la finca (posibilidad de hada extra).
- Germinar o crecer: Se realiza una de las dos acciones:
  - Germinar: Sólo se activa el poder de germinación del cultivo del hechicero.
  - Crecer: Se activa el poder de crecimiento (en el orden de la columna de cartas) de cada cultivo adyacente al del hechicero.
- Robar 1 cultivo: Se toma un cultivo al azar de la bolsa. Si el cultivo que se roba es del mismo color que el de la mano se puede intercambiar uno de ellos por 1 del vivero.

**IMPORTANTE: Un cultivo sólo puede tener hadas de un jugador (expulsar hadas).**

## Fin de la partida

**Cuando se roba el último cultivo de la bolsa, cada jugador juega su último turno (cada jugador terminará la partida con sólo un cultivo en su mano).**

### Puntos:

- Gemas acumuladas.
- 2 gemas por cada hada expulsada después del último turno del jugador.
- Cartas de planta con puntuación de final de partida.
- Gemas de los cultivos en los que hay presencia de hadas.
- Puntuación de cada campo (ver tabla).