

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-mediodía-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)