



carte temporanee

Eventi (blu): sono accadimenti di vita quotidiana. Riportano due Effetti.

In ogni Stagione i giocatori devono tenere alcune carte e passarne altre agli avversari (in senso orario o antiorario a seconda della Stagione). Alla fine di ogni Stagione si raccoglieranno le piante e ogni Personaggio farà punti in base al suo Semaforo.



Inverno ed Estate si passa in **senso orario**



Primavera e Autunno in **senso antiorario**

IL GIOCATORE CHE ALLA FINE DELLA 4A STAGIONE AVRA' PIU' PUNTI SARA' IL VINCITORE.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

165 carte così suddivise:

- 120 carte Stagione
 - 30 Inverno (Winter),
 - 30 Primavera (Spring),
 - 30 Estate (Summer),
 - 30 Autunno (Autumn)
- 14 carte Pianta femminilizzata
- 12 carte Pianta autofiorente
- 6 carte Personaggio:
 - Artista (Artist), Atleta (Athlete), Chimico (Chemist), Coinquilini (Roommates), Hippie e Avvocato (Lawyer)
- 12 carte Spazio: 2 per ciascun personaggio
- 1 carta primo giocatore
- Questo regolamento



NOTA BENE: l'ambientazione proposta è quella di un qualsiasi Paese in cui la coltivazione di Cannabis è legalizzata.

Troverete lo strain giusto per i vostri bisogni?

Riuscirete a creare il vostro giardino senza ammazzarvi di fatica?

GROWERZ vi farà vivere l'esperienza di un coltivatore amatoriale di Cannabis alle prime armi.



players



25-40 min.



age

created by
Alberto Barbieri

design by
UAMART .net



published by
Demoela

co-edited by
indoorline™
indoor growing attitude

PREPARAZIONE

- Il giocatore che da più tempo non fuma uno spinello riceve la carta **Primo Giocatore**.



Potete **distribuire le carte personaggio** casualmente oppure scegliere chi preferite interpretare, ENJOY FREEDOM!



Ogni giocatore riceve la carta del Personaggio che ha scelto e i **due Spazi GREEN HOUSE e GROW TENT** corrispondenti.



- **Formate 2 mazzi di carte Pianta**, uno per le femminilizzate e uno per le autofiorenti.
- **Mescolateli e posizionate sul tavolo**, coperti e rivelate la prima carta di ogni mazzo.



- **Dividete le carte Stagione** a seconda del dorso.



Mescolate il mazzo Inverno (Winter) e distribuite 5 carte a ogni giocatore. Eventuali carte Inverno avanzate non verranno usate nella partita in corso.



PANORAMICA DEL GIOCO

Per diventare il miglior coltivatore al tavolo, dovrete scegliere con cura quali carte giocare e quali passare ai vostri avversari. Ci sono molti tipi di carte e ad ogni tipo (ad eccezione dei Personaggi) è associato un colore.

Personaggi: ogni giocatore ne interpreta uno. Sul retro della carta è stampato un **Semaforo**, cioè una tabella che rappresenta i bisogni di quel personaggio in termini di:



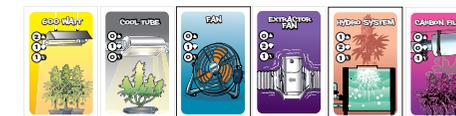
Spazi (neri): ogni Personaggio inizia il gioco con 2 Spazi permanenti. Tutti gli altri Spazi in gioco sono temporanei. Servono per coltivare le proprie Pianta e riportano i valori di Quantità, Qualità e Impegno. Riportano i simboli dei tipi di Pianta che vi può essere associata.



Piante (verdi): sono il cuore del gioco. Riportano i valori di Quantità, Qualità e Impegno e 1 o 2 Effetti ciascuna. Sono tutte temporanee.



Lampade (gialle), **riflettori** (grigi), **ventilatori** (azzurri), **aspiratori** (viola), **sistemi hydro/aero** (salmone) e **antiodore** (fucsia). Sono **strutture permanenti**, che restano in gioco fino a fine partita. Riportano i valori di Quantità, Qualità e Impegno.



Tecniche di coltivazione (arancioni), **fertilizzanti** (marroni) e **aiuti esterni** (rossi). Sono **strumenti temporanei**, che si utilizzano per una sola Stagione. Riportano i valori di Quantità, Qualità e Impegno.

STAGIONI DI GIOCO

OGNI STAGIONE SI COMPONE DI 4 FASI:

SCELTA, SEMINA, RACCOLTA E PULIZIA.

1 SCELTA

Ogni giocatore sceglie 1 carta fra le 5 nella propria mano e la mette sul tavolo davanti a sé, coperta.

- Appena tutti hanno scelto, devono **rivelare contemporaneamente la carta** e posizionarla come segue:
- **Se è una carta Spazio**, va messa sopra o sotto agli Spazi già posseduti dal giocatore, in modo da formare una nuova riga.
- **Se è una carta Evento**, va semplicemente posizionata davanti al giocatore, senza assegnarla a nessuno Spazio.
- **Se non è una carta Evento** va assegnata a uno Spazio, seguendo 2 regole:

1. In ogni Spazio ci può essere una sola carta per tipologia (colore);

2A: Agli spazi Temporanei possono essere assegnate solo carte Temporanee (⊗);

2B: Agli Spazi Permanenti (cioè quelli iniziali) possono essere assegnate carte di qualsiasi tipo.

IMPORTANTE: non c'è modo di rimuovere una carta Permanente dal gioco.

ESEMPIO: Mike rivela una carta TOPPING. Può essere posizionata su qualsiasi Spazio perché è temporanea (clessidra ⊗). Mike non potrà assegnare altre carte arancioni allo stesso spazio per questa stagione.



L'ORDINE TOTALE DELLA STAGIONE È DUNQUE:

- Tutti hanno 5 carte in mano -> ne giocano 1, fase SEMINA e ne passano 4.
- Tutti hanno 4 carte in mano -> ne giocano 1, fase SEMINA e ne passano 3.
- Tutti hanno 3 carte in mano -> ne giocano 1, fase SEMINA e ne passano 2.
- Tutti hanno 2 carte in mano -> ne giocano 1 e ne scartano 1, fase SEMINA.

2 SEMINA

Il giocatore che ha la carta **Primo Giocatore** può scegliere se piantare una Pianta: può piantare alla cieca, prendendo la prima carta di uno dei 2 mazzi, senza prima guardarla, oppure usare una delle 2 carte scoperte sul tavolo (in tal caso la rimpiazza con la prima del mazzo).

La Pianta scelta va associata a uno Spazio. Ogni Spazio permette la coltivazione di 1 sola carta Pianta.



Le piante **Femminilizzate** possono essere piantate solo **INDOOR**. Le piante **Autofioranti** possono essere piantate sia **INDOOR** che **OUTDOOR**.

Sulle carte Spazio sono disegnati i simboli delle Piante che possono essere piantate.

Dopo che il **Primo giocatore** ha scelto se piantare o no, tutti gli altri possono, a turno e in senso orario, piantare a loro volta.

Dopo che tutti hanno scelto se piantare, i giocatori devono **passare le carte Stagione non scelte al giocatore al loro fianco** (in Inverno ed Estate si passa in senso orario, in Primavera e Autunno in senso antiorario) e **ripartire dalla fase 1: Scelta**

Tale procedura si ripete per un totale di 4 volte. L'ultima carta non giocata non va passata, ma scartata.



3 RACCOLTA

Ogni giocatore, in ordine di turno o contemporaneamente, procede al **conteggio dei punti** valutando singolarmente ogni Pianta e ogni Evento.

VALUTAZIONE PIANTE:

Il giocatore somma i valori di Quantità, Qualità e Impegno di ogni carta associata a una Pianta e controlla in che zona del Semaforo si posizionano i valori totali.

Zona Rossa il giocatore guadagna 0 punti

Zona Gialla il giocatore guadagna 2 punti

Zona Verde il giocatore guadagna 3 punti

ESEMPIO: Mike ha coltivato la CBD THERAPY aggiungendo TOPPING e FAN per un risultato di:

Quantità: 4 = giallo = 2 punti

Qualità: 3 = verde = 3 punti

Impegno: 2 = giallo = 2 punti

Totale: 7 punti



BONUS: per ogni Pianta in cui il giocatore ottiene un risultato **Verde in tutte e 3 le voci**, ottiene un **bonus di 6 punti**. La Pianta nel complesso vale quindi 15 punti.

scarica l'app segna punti da: www.growerzcardgame.com

IMPORTANTE: gli Spazi su cui non è presente una Pianta non vengono valutati e non danno punti.

VALUTAZIONE EVENTI:

Gli Eventi sono avvenimenti più o meno piacevoli della vita quotidiana. Per un consumatore di cannabis è importante conoscere che cosa sta assumendo, perché gli effetti di ogni singola varietà sono molto differenti!

Su ogni carta Evento ci sono raffigurati 2 effetti. Nella fase di RACCOLTA ogni Evento assegna 3 punti vittoria se viene soddisfatto un solo Effetto (quindi se esso è presente su una o più Piante) e 6 punti se sono soddisfatti entrambi.

4 PULIZIA

Una volta che tutti i punti sono stati assegnati, si procede alla fase di Pulizia:

Tutte le carte con il simbolo Clessidra (⊗) vanno rimosse dal gioco. Le carte Stagione non verranno più usate nella partita. Le carte Pianta vanno a comporre gli scarti dei mazzi Femminilizzate e Autofioranti (quando si rivela l'ultima carta di un mazzo piante si rimescolano gli scarti di quel mazzo).

La carta Primo Giocatore passa al giocatore a sinistra di chi la possiede al momento.

Si meschia il mazzo della Stagione successiva e si consegnano 5 carte a giocatore. Il gioco riprende, **passando le carte in senso opposto rispetto alla Stagione precedente**.

FINE DELLA PARTITA

L'ordine delle Stagioni è Inverno, Primavera, Estate, Autunno. Alla fine dell'Autunno si sommano i punti complessivi delle 4 Stagioni, a cui si aggiungono 6 punti per il giocatore (o i giocatori, a pari merito) che ha il maggior numero di colori (cioè di tipologie) su un singolo Spazio.

IMPORTANTE: le carte Temporanee vanno tolte prima di effettuare questa valutazione.

IL GIOCATORE CHE HA OTTENUTO PIU' PUNTI E' IL VINCITORE.

In caso di parità, vince il giocatore che ha il maggior numero di colori (cioè di tipologie) su un singolo Spazio. In caso di ulteriore parità, si considera il secondo Spazio. In caso di parità totale, la vittoria è condivisa (è sempre bello condividere).

