

RESUMEN DE normas



CARTAS SUERTE

Para ganar fichas de recursos, ganar o perder fichas de hortalizas y ser antídoto para ciertos ataques. Se cogen a la vez tantas cartas Suerte como indique la carta Prueba jugada en el turno.

Símbolo

	CONDICIONANTE	COLOR	CANTIDAD POR TEMPORADA	RECURSO ASOCIADO
	POSITIVO	VERDE	2x temporada	Energía
	POSITIVO	VERDE	2x temporada	Agua
	POSITIVO	VERDE	3x temporada	Plantas compañeras
	POSITIVO	VERDE	3x temporada	Bichos compañeros
	POSITIVO	VERDE	2x temporada	Abono natural
	POSITIVO	VERDE	3x temporada	Reutilización
	POSITIVO	VERDE	3x temporada	Herramientas
	POSITIVO	VERDE	4x temporada	Cultivos vecinos
	POSITIVO	VERDE	2x temporada	Remedios naturales
	POSITIVO	VERDE	2x temporada	Colaboración
	POSITIVO	VERDE	9x temporada	Dobles
	POSITIVO	VERDE	3x temporada	Comodín
	POSITIVO	VERDE	9x temporada	Supercomodín
	NEGATIVO	ROJO	5 primavera-verano 6 otoño-invierno	Plaga
	NEGATIVO	ROJO	6 primavera-verano 5 otoño-invierno	Meteorología
	NEGATIVO	ROJO	4x temporada	Veneno
	NEGATIVO	ROJO	2x temporada	Vertido

CARTAS PRUEBA

Quien tenga la ficha de Maestro/a Hortelano/a plantea la prueba y el Aprendiz del huerto responde como portavoz del equipo. El tiempo empieza tras leer y entender la carta.

Durante un minuto, el equipo puede hacer varios intentos. Si supera la prueba, consigue 3 hortalizas; si no, 1. Al terminar, coge las cartas suerte que indique la carta de prueba.

Si no se supera en un minuto, se pasa a rebote. Si el otro equipo acierta, gana 1 hortaliza.



SÍMBOLO	TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	NORMAS ESPECÍFICAS
	¡Atención! Pregunta	El equipo acuerda una respuesta común. Se supera si la respuesta es correcta.		
	¿Verdadero o Falso?	El equipo acuerda si la afirmación es verdadera o falsa. Se supera si acierta.		
	Trabalenguas	Leer de seguido todo el texto que aparece en la carta para superar la prueba.		Puede realizar tantos intentos como dé tiempo dentro del minuto de duración.
	Refrán	El equipo debate y su portavoz explica el significado del refrán.		Vale una respuesta aproximada, siempre que se asemeje a la correcta. Pasado medio minuto sin acertar, se puede dar una pista.
	Dibujar	Se supera si el equipo acierta el objeto representado en el dibujo.		Cualquiera de las dos respuestas que puedan aparecer se darían como válidas, ya que son sinónimos.
	Mímica	Interpretar con gestos lo indicado en la carta. Se supera si el equipo acierta.		Valdría con adivinar una palabra, hacerlo completo es por si se juega con más nivel. En ese caso, habría que adivinar todo.
	Palabra clave	Describir la palabra sin usar las palabras prohibidas indicadas en la carta. Se supera si el equipo acierta.		
	Palabras desordenadas	La persona con el rol de "Maestro Hortelano" escribe la serie de letras y el equipo tiene que ordenarlas y acertar cuál es la palabra que		Si pasado medio minuto no se ha dado ninguna respuesta cierta, se puede dar una pista.
	Leer los labios	La persona con el rol de "Maestro Hortelano" dice la palabra sin emitir sonidos, ni susurros. El equipo tiene que acertar.		
	Acción	El equipo realiza la acción que se indica. Se puede elegir: jugar esta carta en el turno, que la juegue otro equipo en ese mismo turno o guardarla y elegir más adelante.	 x2	Si se usa para sorprender a un equipo, debe ser antes de que coja la carta prueba que les toca en su turno. Las hortalizas se las lleva el equipo que juegue realizando la acción.