

Para pontuar um caminho, use os seguintes critérios:

- Marque 1 ponto para cada carta no caminho.
- Marque 1 ponto adicional para cada carta no caminho se o caminho tiver pelo menos 4 cartas e todas as cartas no caminho forem da mesma espécie.
- Marque 1 ponto adicional se o caminho começar com um "1".
- Marque 2 pontos adicionais se o caminho terminar com um "8".

**Nota 1:** uma mesma carta pode ser usada em vários caminhos diferentes (de espécies diferentes).

**Nota 2:** mesmo que você possua vários caminhos viáveis para pontuar com uma espécie, você pode pontuar somente um único caminho. Escolha o caminho mais valioso!

### Declarando o Vencedor

Some as pontuações dos caminhos de cada jogador (usando o bloco de pontuação incluso). O jogador com mais pontos vence! Em caso de empate, o jogador dentre os empatados com mais espécies presentes em seu arboreto, vence. Se o empate persistir, os jogadores empatados devem plantar uma árvore. Depois de cinco anos, aquele que plantou a árvore que está mais alta é o vencedor.

## Exemplo de Pontuação

No final desta partida com 3 jogadores, eles possuem as seguintes somas nas mãos (valores individuais das cartas, indicados entre parênteses):

**Talia:** Jacarandá 7 (7), Bordo 13 (6+7), Carvalho 11 (3+8), Poinciana Real 6 (1+5)

Talia pontua os caminhos com Jacarandá, Carvalho e Poinciana Real. Ela não tem nenhum Bordo em seu arboreto, mas ela impede Jonte de pontuar seu Bordo.

**Jonte:** Abeto Azul 4 (4), Cássia 6 (6), Jacarandá 7 (2+5), Bordo 9 (4+5), Poinciana Real 3 (3)

Jonte pontua os caminhos com Abeto Azul e Cássia, e também por seu caminho com Jacarandá (ele empatou com Talia pelo direito de pontuar o Jacarandá).

**Rina:** Cássia 5 (5), Corniso (2), Carvalho (7), Poinciana Real 0 (8), Salgueiro 12 (1+3+8)

Rina pontua os caminhos com Corniso e Salgueiro. Ela pontuaria sua Poinciana Real também, mas Talia tem "1" na mão, anulando o "8" de Rina.

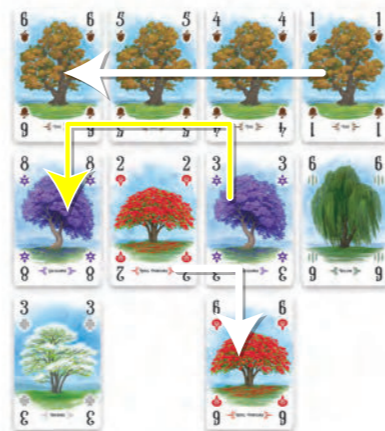
*Abaixo está o arboreto de Talia no final da partida. Sua pontuação final é 19 pontos.*

- 4 cartas = 4 pontos
- 4+ cartas e todas da mesma espécie = 4 pontos
- Começa com um "1" = 1 ponto

### Caminho do Jacarandá (7 pontos)

- 5 cartas = 5 pontos
- termina com um "8" = 2 pontos

- 3 cartas = 3 pontos



## Créditos

Designer: Dan Cassar  
Ilustrador: Beth Sobel  
Designer Gráfico: Waldo Ramirez  
Editor: Dustin Schwartz  
Tradução: Cristiano Cuty  
Revisão: Kleber Bertazzo

### Conclave Editora

Rua Profa. Adelaide Bergo, 34 - Jardim Casablanca  
Juiz de Fora - MG  
sac@conclaveweb.com.br



/conclaveeditora



@conclaveeditora



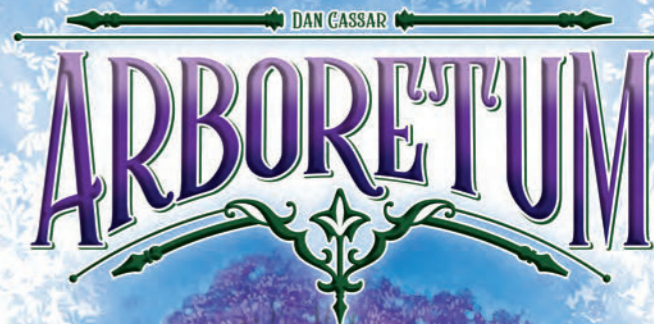
@conclaveeditora

© 2021 Conclave Editora. Todos os direitos reservados.  
Para mais informações e suporte, visite-nos: [www.conclaveweb.com.br](http://www.conclaveweb.com.br)

### Dedicatória

*Para minhas três mudas. E minha companheira que uma vez me escolheu.  
É fácil se perder quando você viaja pelo mundo. Isto é para você.*

—Dan Cassar



## Livro de Regras



14+



2-4



30



Em nenhum lugar a beleza da natureza é tão evidente como nas cores resplandescentes de um arboreto. Em *Arboretum*, você cria caminhos cuidadosamente planejados para seus visitantes caminharem observando a explosão colorida de botões e folhas. A alegre flor de cerejeira, o perfumando corniso, o poderoso carvalho — todos têm lugar neste paraíso de paz. Mas o ambiente tranquilo é desmentido pelo coração competitivo do jogo. Você deve escolher quais cartas plantar em seu arboreto e quais manter na mão, pois somente o curador mais experiente conquistará o renome entre os entusiastas da natureza de todos os lugares.

- 2. Escolha o Jogador Inicial.** Aquele que mais recentemente irrigou uma planta é nomeado o **jogador inicial**, e joga o primeiro turno da partida.
- 3. Distribua as Cartas.** Aquele que estiver sentado à direita do jogador inicial é o **crupiê**. O crupiê embaralha o deck e distribui 7 cartas para cada jogador, com a face para baixo, para formar a **mão inicial**. O restante do deck é colocado com a face para baixo no centro da mesa, como a **pilha de saque**.

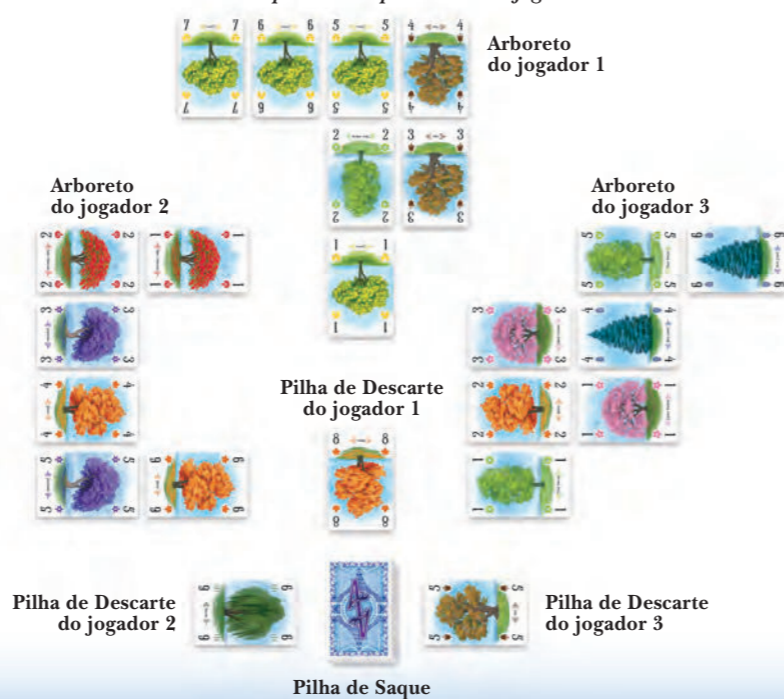
Cor	Espécie	Cor	Espécie
Azul	Abeto Azul	Laranja	
Amarelo		Marrom	
Rosa	Flor de Cerejeira	Vermelho	
Cinza	Corniso	Verde Claro	Tulipa Poplar
Roxo	Jacarandá	Verde Escuro	Salgueiro

## Preparação

**1. Prepare o Deck.** Há 80 cartas de 10 espécies diferentes, com 8 cartas (numeradas de 1 a 8) em cada espécie. Use uma determinada quantidade de espécies, conforme a quantidade de jogadores.

- partida com 4 jogadores > use todas as 10 espécies (80 cartas)
- partida com 3 jogadores > use 8 espécies (64 cartas)
- partida com 2 jogadores > use 6 espécies (48 cartas)

Exemplo de uma partida com 3 jogadores



## Como Jogar

Os jogadores se revezam em turnos, começando com o jogador inicial e prosseguindo em sentido horário. No seu turno, você deve realizar as seguintes etapas em ordem: sacar 2 cartas, jogar 1 carta em seu arboreto, descartar 1 carta.

- 1. Sacar 2 Cartas.** Saque 2 cartas e as coloque em sua mão. Para cada carta, você pode sacar a carta do topo da pilha de saque ou a carta, de face para cima, do topo da pilha de descarte de qualquer jogador — inclusive da sua própria! Você pode sacar ambas as cartas do mesmo local ou de locais diferentes. Se você sacar sua primeira carta da pilha de saque, você pode olhá-la antes de decidir de onde irá sacar a próxima carta.
- 2. Jogar 1 Carta em seu Arboreto.** No seu primeiro turno, jogue uma carta de sua mão com a face para cima à sua frente; este é o início de seu arboreto. Em cada turno subsequente, você deve jogar uma carta adjacente (na horizontal ou na vertical) a 1 ou mais cartas em seu arboreto.
- 3. Descarte 1 Carta.** Descarte 1 carta de sua mão na sua pilha de descarte pessoal, com a face para cima. Ela pode ser qualquer carta na sua mão, incluindo uma que você sacou neste turno. Certifique-se de que sua pilha de descarte permaneça visível para seus oponentes. Depois de descartar, você deve ter exatamente 7 cartas na mão.

## Pontuação no fim da Partida

O final da partida é desencadeado quando não houver mais cartas na pilha de saque. O jogador que sacar a última carta termina seu turno normalmente, e então ocorre a pontuação.

### Ganhando o Direito de Pontuar Caminhos

O crupiê lê em voz alta cada uma das espécies de árvores na ordem indicada no bloco de pontuação. A cada espécie lida, os jogadores revelam as cartas daquela espécie em suas mãos. O jogador que revelar cartas com a maior soma para aquela espécie ganha o direito de pontuar seu caminho mais valioso (não necessariamente o mais longo) daquela espécie em seu arboreto. Em caso de empate para a maior soma, todos os jogadores empatados ganham o direito de pontuar seu caminho mais valioso daquela espécie.

**Exceção!** Se você tiver o “8” de uma espécie na mão, mas algum oponente tiver o “1” desta mesma espécie na mão, o valor do seu “8” é considerado como “0” ao se determinar a maior soma para esta espécie (o “1” é sempre considerado “1”).

**Nota 1:** é possível ganhar o direito de pontuar por uma espécie que não está presente em seu arboreto. Neste caso, você não pontuará nada por esta espécie, mas vai impedir um oponente de marcar pontos por ela.

**Nota 2:** Se ninguém tiver cartas de uma espécie em suas mãos, todos os jogadores ganham o direito de pontuar o caminho mais valioso para esta espécie.

### Pontuando os Caminhos

Um caminho é uma sequência de cartas ortogonalmente adjacentes e em valores crescentes, em que a primeira e a última carta são da mesma espécie. Cada carta no caminho deve ter um valor maior do que a carta antes dela, mas os valores não precisam ser consecutivos. As únicas cartas que devem corresponder à espécie que está sendo pontuada são aquelas no início e no final do caminho; as cartas no meio podem ser de qualquer espécie.