



GROWING SEASON

INSTRUCCIONES

RESUMEN

Growing Season es un juego de construcción de mazos para dos jugadores en el que ambos os pondréis en la piel de dos granjeros rivales, cultivando frutas y verduras, criando animales y mejorando vuestras granjas hasta conseguir ser los mejores granjeros del lugar.

Durante vuestros turnos compraréis cultivos de diferentes clases en la tienda de semillas, los haréis crecer regándolos y los cosecharéis para obtener beneficios con los que podréis comprar cultivos más valiosos y complicados de cuidar.

Con el dinero que ganéis podréis mejorar vuestras herramientas para que sean más efectivas y ampliar poco a poco vuestra granja con mejoras como animales, que darán beneficios todos los turnos, parcelas de terreno adicionales o máquinas que automatizarán los procesos.

Vuestro objetivo en Growing Season es alcanzar 100 monedas antes que vuestro rival, aunque no lo conseguiréis si simplemente guardáis el dinero; ¡invertir en las mejoras adecuadas y los mejores cultivos cada turno será la clave para alcanzar esa cifra lo antes posible!

CONTENIDO

- 82 Cartas de cultivos + 7 Eventos
- 20 Cartas de minería
- 20 Cartas de pesca
- 30 Cartas de mejora del herrero
- 19 Cartas de mejora de granja
- 4 Mazos de 15 Cartas iniciales
- 12 Cartas de parcelas básicas
- 5 Tableros individuales de dos caras
- 20 Discos de madera
- 75 Monedas de cartón troquelado



PREPARACIÓN

En la página siguiente encontraréis un esquema con un ejemplo de preparación. Si dudáis sobre qué cartas forman cada mazo, los números que aparecen en la preparación están también indicados en el esquema.

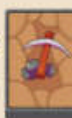
1. Mezclad todas las cartas de cultivo ①, menos los 2 trigos iniciales y los eventos, situad en el centro de la mesa el mazo boca abajo y a continuación revelad cinco cartas.

Estos dos son los trigos iniciales

2. Mezclad todas las cartas de mina ② y situad el mazo junto a la tienda.



Mazo de mina



3. Los mazos iniciales ③ tienen el icono de una mano en la esquina inferior derecha, separad todas las cartas iniciales de riego y cosecha y formad dos mazos de 15 cartas, con 5 cartas de cosecha y 10 de riego cada uno. Las 30 restantes son para partidas de 3 y 4 jugadores, guardadlas en la caja.

4. Con el mismo dorso, además de los mazos iniciales están las herramientas mejoradas que formarán el mazo del herrero. Primero separad las 10 cartas que tengan el símbolo ★ y guardadlas en la caja. Esas cartas son para partidas avanzadas. Mezclad todas las restantes y revelad 3 cartas. Estas formarán la tienda del herrero ④.



5. Todas las cartas con el icono de un establo en el dorso son las mejoras para vuestra granja. Guardad en la caja todas las cartas que también tengan el símbolo ★, mezclad el resto de cartas y revelad 3. Estas formarán las mejoras de la granja ⑤.

6. Formad una reserva entre los dos jugadores con todas las monedas de 1, 5, 10 y los discos de madera azules ⑥.



7. Finalmente repartid a cada jugador 3 parcelas iniciales ⑦, 3 monedas de 1, uno de los mazos iniciales previamente preparados y un tablero de juego básico.



El jugador que haya comido fruta o verdura más recientemente comenzará la partida, recibirá el trigo inicial de valor 2 y lo colocará en una de las tres parcelas de su zona de juego. El otro jugador recibirá el trigo de valor 3 y jugará segundo.

CARTAS Y COMPONENTES ADICIONALES

Si habéis seguido las instrucciones para la preparación, en la caja os habrán sobrado los componentes que véis a continuación. En una partida normal no se utilizarán, corresponden a variantes de juego para más o menos jugadores y mazos alternativos para próximas partidas. Más adelante se detalla el funcionamiento de todos ellos:

MEJORAS DE GRANJA AVANZADAS



PÁG 9

MAZO DE PESCA



PÁG 10

HERRAMIENTAS AVANZADAS



PÁG 11

TABLEROS VARIANTES



PÁG 11

VARIANTE DE 1 JUGADOR



PÁG 12

VARIANTE DE 3/4 JUGADORES



PÁG 14

HERRERO

4

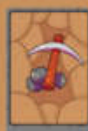


TIENDA

1



2 MINA



5

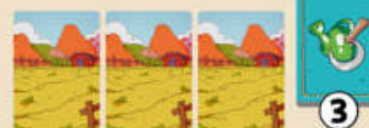
MEJORAS DE LA GRANJA



ZONA DE JUGADOR



7



3

ZONA DE JUGADOR



7



3

Growing Season puede prepararse de diversas formas para adaptarse al espacio disponible, aquí se muestra como ejemplo una preparación estándar para dos jugadores sentados uno junto al otro, sin embargo cada uno de los módulos que forman cada mazo se puede colocar al gusto siempre y cuando sean visibles por todos los jugadores

VUESTRA GRANJA

Las tres parcelas de terreno que tendréis frente a vosotros tras la preparación, forman vuestra granja, al principio es muy básica y solamente dispondréis de unas parcelas, un poco de trigo y vuestro propio esfuerzo. Conforme avance la partida irá creciendo y se automatizará con máquinas, mejoras y animales. Todos los cultivos que compréis se tendrán que situar en las parcelas disponibles y se quedarán ahí mientras se riegan, retirándolos de la parcela y cobrando el dinero correspondiente tras la cosecha.



Este es un ejemplo de una granja avanzada, con riego y cosecha automatizados, animales que generan dinero todos los turnos y múltiples parcelas sobre las que cosechar, cuando llegue el momento de ampliar la granja, lo podéis hacer en la dirección y orden que queráis (siempre y cuando el espacio disponible lo permita).

EL TURNO

Cada turno robaréis exactamente 5 cartas de vuestro mazo, que serán una combinación de cartas de riego y/o cartas de cosecha, los turnos procederán de la siguiente forma (más adelante se explicarán todas las fases con detalle):

1. Robar 5 cartas del mazo
2. Automatismos y Animales (en caso de haberlos)
3. Riego y cosecha
4. Minería y/o descarte (en caso de haber)
5. Fase de compra y mejoras
6. Fin del turno



Cada tres turnos, el mazo de jugador se habrá agotado, por lo que tendréis que mezclar todas las cartas del descarte, y volver a formar el mazo.



FIN DEL TURNO

Aunque estas fases no están marcadas de forma estricta durante la partida, es importante respetarlas para no cometer errores. Por ejemplo; no se pueden comprar cultivos o mejoras si todavía tenemos cartas en la mano y no podremos utilizar estas cartas después de comprar.



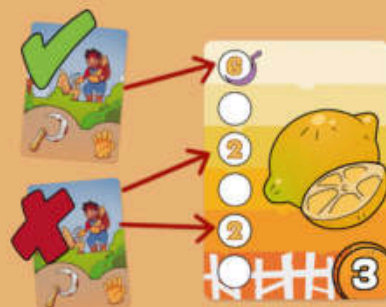
Las cartas de riego os permitirán regar vuestros cultivos colocando un marcador en el punto más bajo de la planta si es la primera vez que la regáis, o haciendo subir el marcador tantas casillas como cartas de riego queráis utilizar. Cada carta de riego equivale a un solo punto de un solo cultivo, por lo que elegir qué plantas regar será muy importante para aprovechar al máximo vuestras manos. Al final del turno, si no tenéis suficientes cartas como para regar al máximo y cosechar una planta, se mantendrá tal y como la hayáis dejado, las plantas nunca pierden puntos de riego y no se estropean.



Cuando alcancéis el último punto de riego de cualquier cultivo, si tenéis en la mano una carta de cosecha, podréis cosecharlo, descartando la carta de cosecha al descarte, retirando el cultivo (sin mezclarlo con el mazo) y cobrando de la banca el dinero correspondiente.

Los mazos de jugador siempre tienen 15 cartas, por lo que los cultivos cosechados tendréis que descartarlos en una pila de descartes a parte junto a la tienda.

¡ATENCIÓN! Algunos cultivos os darán beneficios antes de estar completamente maduros, como es el caso del limón, por ejemplo. Para este tipo de cultivos, las cartas de cosecha solamente se utilizarán en la casilla indicada con el icono de una hoz, todas las casillas con beneficios que aparezcan antes, las cobraréis inmediatamente sin gastar cartas de cosecha adicionales, pues corresponden a la **RECOLECCIÓN** de los primeros frutos.



LA MINA

Un día en la granja puede ser muy productivo, pero si tras regar y cosechar vuestros cultivos os sobra energía, siempre podéis aprovechar lo que os quede de sesión buscando valiosos minerales en la mina local.

Tras regar y cosechar todos los cultivos de la forma que más os convenga, podéis ir a la mina descartando DOS cartas de vuestra mano que no hayáis usado, volteando una de las cartas del mazo de mina y obteniendo beneficios en función del mineral que encontréis. Si os encontráis con una piedra, no habéis tenido suerte y os volvéis a casa con las manos vacías, pero con un poco de suerte, tal vez encontréis minerales o piedras preciosas. En tal caso cobrad inmediatamente la cantidad indicada.



Las cartas de la mina se descartan junto a la propia mina, y en caso de agotarse el mazo, mezclad todas las cartas del descarte y volved a formarlo inmediatamente. Si os sobran cuatro cartas, podéis ir hasta dos veces a la mina, repitiendo el proceso dos veces. A la vez, si os sobra solamente una, no podréis más que descartarla sin efecto ninguno.

FASE DE COMPRA

Una vez hayáis utilizado todas las cartas de vuestra mano de la forma que más os beneficie, con el dinero que hayáis ganado, podréis comprar nuevos cultivos en la tienda o mejoras para vuestro mazo.

Para comprar, pagaréis a la banca la cantidad de monedas indicada en la esquina inferior derecha de los cultivos o herramientas que deseéis adquirir.

- Los cultivos los colocaréis en una de vuestras parcelas disponibles en la granja, si no hay parcelas disponibles, no podréis comprar cultivos.
- Las herramientas por su parte, las añadiréis a vuestro descarte, sustituyendo una carta del mismo tipo. (Más detalles en la página 6).



¡ATENCIÓN! Durante la fase de compra no se rellenan las tiendas. Si compráis todas las herramientas o cultivos disponibles se quedarán vacías hasta pasar el turno a vuestro rival. Solamente cuando hayáis finalizado de comprar todo lo que queráis, se pasará a rellenar todos los huecos vacíos de las tiendas.

CULTIVOS

La forma más efectiva de ganar dinero en Growing Season es con los cultivos, por ello, durante el juego los compraréis en la tienda y los plantaréis en vuestras parcelas de terreno, para después hacerlos crecer regándolos y obtener beneficios una vez estén maduros.

El precio de compra de los cultivos está indicado en la esquina inferior derecha, esa es la cantidad de dinero que tendréis que pagar para añadirlos a vuestra granja, tras pagar el dinero correspondiente, inmediatamente añadid el cultivo a una parcela disponible en vuestra granja.

En caso de no disponer de parcelas vacías, no podréis comprar más cultivos hasta que cosechéis los que tenéis plantados.

Valor de la cosecha

Dinero que ganaréis tras cosechar y retirar la planta

3

Valor de recolección

Dinero que ganaréis simplemente regando hasta este nivel

1



¡ATENCIÓN! Una vez se riegue y coseche un cultivo, se descartará en una pila de descartes junto a la tienda, no lo mezcléis con el mazo de jugador. Vuestro mazo tiene que tener siempre 15 cartas. ¡Ni una más, ni una menos!

Precio de compra

Cantidad que se debe pagar a la banca para comprar la carta

MEJORAS DEL HERRERO

Las mejoras del herrero sustituirán vuestras cartas básicas del mazo de jugador, permitiendo que cada turno reguéis y cosechéis más cultivos o cultivos de mayor calidad. Para hacerlo, pagaréis la cantidad indicada en la esquina inferior derecha de la mejora que os interese y sustituiréis una de vuestras cartas de la pila de descartes por la nueva y mejorada, siempre respetando que sean del mismo tipo; es decir, retirando una carta de riego básica, para introducir una carta de riego mejorada o una carta de cosecha básica, por una carta de cosecha mejorada.

Las cartas que retiréis del mazo, no volverán a la pila de descartes, se eliminarán del juego, las podéis guardar en la caja porque no volverán a usarse hasta próximas partidas.

La cantidad de cartas es limitada: ¡Así que pueden acabarse si alguien invierte mucho en mejorar su mazo!

Las cartas de riego y cosecha mejoradas os permitirán regar y cosechar más, de modo que podréis dividir y utilizarlas cómo mejor os convenga.

Con una carta de riego dorada, por ejemplo, podréis regar una planta tres veces o varias plantas, dividiendo los puntos de riego. Las de cosecha tendrán que utilizarse obligatoriamente en distintas plantas, no se puede cosechar una sola planta varias veces.



¡ATENCIÓN! En las ilustraciones de las cartas aparecen cuatro personajes, sin embargo los mazos pueden estar formados con cualquier combinación de estos, siempre y cuando respeten las normas. La ilustración de las cartas en la tienda no determinará qué jugador puede comprar cada carta.

MEJORAR LA GRANJA Y GANAR LA PARTIDA

¡Perfecto! Llegados a este punto ya sabéis cómo comprar y hacer crecer vuestros cultivos y cómo mejorar vuestras herramientas para ser más productivos, pero ¿Cómo se mejora la granja? Y lo más importante... ¿Cómo se gana la partida?

El objetivo principal de Growing Season es alcanzar las 100 monedas, pero no basta con guardarlas, tendréis que invertirlas. Cada vez que alcancéis 10 monedas, en la fase de compra, si queréis, podréis invertirlas en la progresión de vuestra granja, que además os contará para la victoria.

Para hacerlo, colocad la moneda de 10 en el primer espacio disponible en el tablero que tenéis frente a vosotros, y si así está marcado, elegid una carta de mejora del mazo de mejoras de granja y añadidla inmediatamente a vuestra granja.

Estad atentos, porque no todas las casillas en el tablero permiten mejorar la granja, fijaos en las que están marcadas para planear vuestros turnos y compras. El jugador que complete el tablero antes ganará la partida.

¡CONSEJO! En un mismo turno podéis colocar varias monedas de 10 en el tablero, por ello habrá situaciones en que posiblemente os interese guardarlas para conseguir varias mejoras juntas, o esperar a que vuestro rival avance una casilla para ver qué nuevas mejoras ofrece el mazo de mejoras de granja.



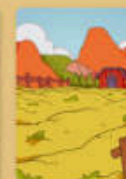
¡ATENCIÓN! Comienza colocando la primera moneda en la casilla situada más a la izquierda y sigue la línea hasta llegar al final. ¡No te saltes casillas!



Las casillas con este símbolo os darán una mejora para vuestra granja inmediatamente

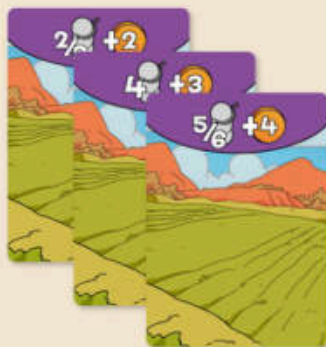


Estas casillas blancas, en cambio, no os darán nada, ¡Pero también debéis rellenarlas para ganar!



GLOSARIO DE MEJORAS

¡ATENCIÓN! Las mejoras marcadas con el símbolo ★ en la esquina inferior izquierda no se recomiendan para jugadores principiantes.



PARCELAS ADICIONALES

Añade una nueva extensión de terreno a tu granja en la que plantar frutas y verduras, además, cada parcela adicional, genera beneficios extra en la cosecha de una clase de cultivos específicos (en esa parcela) según el nivel de riego que tengan:



Cultivos de 2 y 3 niveles, como el ajo o las fresas



Cultivos de 4 niveles como el tomate o el melón



Cultivos de 5 y 6 niveles como la sandía o el mango



ANIMALES

Los animales son una fuente constante de ingresos, pero cuanto más tarde se añadan a la granja, menos serán capaces de producir.

Los animales generan beneficios todos los turnos, aunque a diferentes ritmos según el tipo de animal. Una vez añadidos a la granja, a partir del siguiente turno y antes de que utilicéis vuestras cartas, colocad un marcador sobre el círculo situado más a la izquierda y cobrad el dinero indicado. Después, cada turno, moved el disco un espacio hacia la derecha cobrando la cantidad pertinente, una vez llegue a la derecha del todo, el siguiente turno vuelve a colocar el marcador en el primer círculo de nuevo. Las gallinas generan 2 monedas cada turno, por lo que no es necesario marcarlo.



ASPERSOR

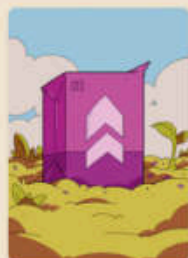
Al inicio del turno, antes de comenzar a utilizar vuestras cartas, los aspersores regarán todos los cultivos plantados en la granja, haciendo subir el nivel de riego una sola vez en todos ellos. Si algún cultivo alcanza un nivel de recolección, cobrad inmediatamente la cantidad indicada.

COSECHADORA

Al inicio del turno, antes de comenzar a utilizar vuestras cartas, la cosechadora cosechará todos los cultivos que estén en el nivel máximo de riego, cobrando la cantidad indicada y descartando el cultivo.



¡ATENCIÓN! En caso de disponer de la cosechadora y los aspersores en la misma granja, primero se regarán todos los cultivos, y después se cosecharán los que estén listos para ello.



ABONO

El abono es una mejora que potenciará la calidad de las plantas, volviéndolas más valiosas. Una granja abonada generará una moneda adicional con cada cosecha. No se aplica a la recolección (los círculos que dan beneficios antes de la cosecha).

PIENSO DE CALIDAD

El pienso de calidad hará que los animales estén más contentos y que generen más beneficios. El pienso de calidad generará una moneda adicional por cada animal y turno. Incluso los cerdos, que tienen una casilla vacía generarán una moneda adicional cada turno.



GLOSARIO DE MEJORAS

LA ENCURTIDORA



La encurtidora permite conseguir beneficios adicionales de los cultivos convirtiéndolos en mermelada o encurtidos.

Para hacerlo, tras cosechar y cobrar un cultivo, dadle la vuelta y colocadlo sobre la encurtidora. Al inicio del próximo turno, descartadlo y cobrad la cantidad indicada en la encurtidora según el nivel del cultivo.

Todos los cultivos tardan el mismo tiempo en procesarse, pero dependiendo del nivel del cultivo darán más dinero o menos. No pueden introducirse varios cultivos a la vez en la encurtidora.

SEMILLAS VARIADAS



El saco de semillas variadas tenía buen precio, pero los cultivos que trae en el interior son una sorpresa. La única forma de descubrirlo será plantándolos. Tras añadir la mejora a la granja, podréis comprar la primera carta del mazo de cultivos sin mirar por 1 moneda.

Si no tenéis parcelas disponibles (o el almacén) no podréis comprar cultivos de la misma forma que no podríais en la tienda normal, y en caso de tener varias parcelas disponibles, podréis colocar el cultivo en la que prefiráis, decidiendo después de ver de qué carta se trata.

LA SEMILLADORA



Tras añadir la mejora a la granja, después de cosechar y cobrar un cultivo, en lugar de descartarlo, podréis colocarlo volteado sobre la semilladora. Al inicio del próximo turno, volteadlo de nuevo y podréis plantar el cultivo en una de vuestras parcelas disponibles (o guardarlo en el almacén).

Ese mismo turno, podréis volver a rellenar la semilladora con el mismo cultivo (si lográis cosecharlo) o con otro diferente. En caso de no disponer de parcelas disponibles se quedará en la semilladora y podréis plantarlo en la fase de compra, sin embargo solo hay espacio para un cultivo cada vez, así que se quedará vacía ese turno.

EL ALMACÉN



En la fase de compra, podréis comprar cultivos para plantarlos de forma normal o podréis también guardarlos en el almacén. Estos cultivos no se podrán regar y cosechar, porque no están plantados, pero sí podrán plantarse en el próximo turno DURANTE LA FASE DE RIEGO Y COSECHA, pudiendo reutilizar la misma parcela de terreno varias veces seguidas, si vuestra mano os lo permite.

En turnos con cartas de riego mejoradas o para granjas con pocas parcelas, tener un almacén lleno de cultivos os permitirá plantar, regar y cosechar múltiples plantas seguidas. Además, de la misma forma que el riego puede dividirse entre varios cultivos plantados, también puede dividirse entre varios cultivos que se han plantado ese mismo turno.

PERRO/GATO



- Si jugáis con la mina:
Voltead una carta de minería al inicio de cada turno y cobrad la cantidad indicada.
- Si jugáis con la pesca:
Voltead una carta de pesca al inicio de cada turno, si el pez que aparece tiene 2 o menos símbolos de pesca, cobrad la cantidad indicada.

EQUIPO DE MINERÍA/PESCA

- Si jugáis con la mina:
Podéis ir a la mina utilizando una sola carta en vez de dos.
- Si jugáis con la pesca:
Todas las herramientas ganan +0,5 en su valor de pesca. (Subiendo el valor a 1 en las básicas).



PESCA

Si queréis refrescar un poco las partidas, el mazo de pesca puede añadirse al juego sustituyendo al mazo de minería. Con este mazo se juega de forma ligeramente diferente, pudiendo ganar más dinero porque todos los peces tienen un valor, pero añadiendo más riesgo a las recompensas.

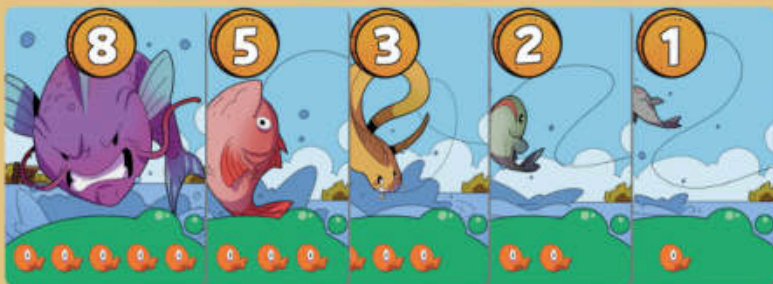
Todas las herramientas que utilizéis tienen un "valor de pesca" ilustrado por una cantidad de peces, esos símbolos os indican la habilidad de pesca que os puede proporcionar la carta.

En las herramientas mejoradas está indicado en un lateral, y todas las herramientas iniciales básicas tienen un valor de pesca de medio pez.

Las cartas que utilizéis para regar y cosechar, no las podréis utilizar para la pesca, pero si os sobran cartas podréis utilizarlas para pescar descartándolas.

A diferencia de la mina, se puede ir a pescar con solamente una carta, o con todas las que queráis. Para hacerlo, descartad todas las cartas que vayáis a usar, a la vez, y sumad sus valores de pesca. Con ese número en mente voltead la primera carta del mazo de pesca.

Valor de pesca



Todas las cartas del mazo de pesca tienen símbolos equivalentes a los de las herramientas en la parte inferior, si al voltear una carta, el número de peces que aparece es menor a vuestro valor de pesca, pescaréis el pez. Si el valor es superior a vuestro nivel de pesca, se os escapará.

Si conseguís pescar el pez, podéis parar y cobrar la cantidad indicada, aunque si os véis capaces de seguir, por tener un valor de pesca muy alto, podéis pescar tantos peces como queráis repitiendo el proceso y restando a vuestro valor de pesca el número indicado en cada pez. ¡Pero cuidado! Si sobrepasáis el nivel de pesca, el pez que lo sobrepase se escapará, tumbará la barca y provocará que se escape también el anterior.



$$0,5 + 2 + 3 = 5,5$$



$$2 + 1 + 3 = 6$$

En este ejemplo al sobrepasar el valor de pesca con el último pez, se cobrarían las dos monedas del primer pez, perdiendo el último y el anterior.



$$0,5 + 2 + 3 = 5,5$$



$$3 + 0,5 + 2 = 5,5$$

En este otro ejemplo, en cambio, al plantarse antes de sobrepasar el valor de pesca, se cobraría de la banca el valor de todos los peces.

MEJORAS DEL HERRERO AVANZADAS

Las mejoras del herrero avanzadas son más complicadas de utilizar correctamente, pero en manos de jugadores expertos pueden marcar la diferencia entre la victoria y la derrota.

A diferencia de las mejoras estándar, las avanzadas combinan riego y cosecha en una sola carta, por ello, tras comprarlas al herrero, las podréis sustituir por una hoz o por una regadera según os convenga u os interese. Al hacerlo, alterarán la proporción de hoces y regaderas del mazo, y pueden desencadenar en turnos muy explosivos y reducir los turnos más lentos al mínimo.

Hay dos tipos de mejoras avanzadas, las de mitrilo (color rosado) y las de Iridio (color morado), las herramientas de mitrilo regarán y cosecharán una vez, mientras que las de iridio regarán dos veces y cosecharán hasta dos plantas distintas.

Con estas herramientas avanzadas puede regarse y cosecharse la misma planta, o varias distintas según os convenga.



TABLEROS VARIANTES

Además de los tableros estándar, que se utilizan para partidas normales y de 3 o 4 jugadores, Growing Season incluye también tableros variantes para diferentes tipos de partidas:

PARTIDA RÁPIDA



Para la partida rápida preparad todo el juego de forma normal, salvo las mejoras de la granja, antes de jugar, haréis un draft y comenzaréis con 3 mejoras ya instaladas en vuestra granja.

Robad 6 cartas cada uno y en secreto elegid dos, una que queráis instalar en vuestra granja, y otra que queráis descartar para que no pueda acceder a ella vuestro rival. Colocadlas boca-abajo y reveladlas a la vez, primero la que os quedaréis y después la que descartéis. Tras esto intercambiad las 4 cartas que os han quedado en la mano y repetid el proceso hasta que se hayan elegido y descartado todas las cartas.

El descarte mezcladlo con el resto del mazo, montad el mazo de mejoras y podréis comenzar la partida siguiendo el resto de normas como siempre.

PARTIDA LARGA



Si os apetece jugar una partida más larga y construir granjas mucho más complejas podréis utilizar los tableros de partida larga, que se completan alcanzando 150 monedas y añadirán 8 mejoras a vuestra granja así como 6 a vuestro mazo.

Para la partida larga preparad todo el juego de forma normal y cuando coloquéis una moneda de 10 en una casilla celeste, en lugar de obtener una mejora para vuestra granja, os quedaréis las 3 herramientas que tenga el herrero disponible en ese turno.

En caso de no disponer de las cartas equivalentes en vuestro descarte para añadir todas las mejoras, os quedaréis solamente las que podáis y dejaréis el resto.



VARIANTE ASIMÉTRICA

Si vais a jugar con los más pequeños de la casa o con algún jugador que carezca de experiencia con Growing Season, podréis darle el tablero de la variante asimétrica (solo hay uno). El objetivo y funcionamiento es el mismo que el del tablero normal, pero la distribución de mejoras le dará algo de impulso en la primera mitad de la partida para equilibrarla.

VARIANTE DE 1 JUGADOR

La malvada corporación NATSUME está intentando destruir por todos los medios la vida en el campo, destruyendo granjas y comprando todos los terrenos que encuentran a su paso para levantar en ellos ciudades. Ignorando por completo el bienestar de sus gentes, animales y plantas. Para evitar que se salgan con la suya, tendrás que recaudar suficiente dinero para comprar los terrenos de la zona y apartarlos de sus garras antes de que sea demasiado tarde.

¡Pero mucho cuidado! NATSUME no juega limpio, y harán uso de todos sus recursos para entorpecer tu misión: Subirán los precios de las semillas comprando las tiendas enteras, estropearán tus cultivos con pesticidas antes de que puedas venderlos, harán destrozos irreparables en tu granja o llegarán incluso hasta a robarte todo el dinero que tengas ahorrado.

En la variante de un jugador, competirás contra NATSUME en partidas algo más cortas que las normales y con diferentes niveles de dificultad para adaptarse a tu experiencia con Growing Season.



PREPARACIÓN

1. Comienza preparando la partida de forma normal, pero sin los componentes del segundo jugador.

2. En su lugar prepara el tablero de la corporación y las 7 cartas de evento (tienen el mismo dorso que los cultivos).

3. Cuando vayas a preparar el mazo de cultivos, mézclalo y descarta la mitad del mazo, dejando exactamente 40 cartas.

4. Separa las 5 primeras cartas, que formarán la tienda de la misma forma que en una partida normal.

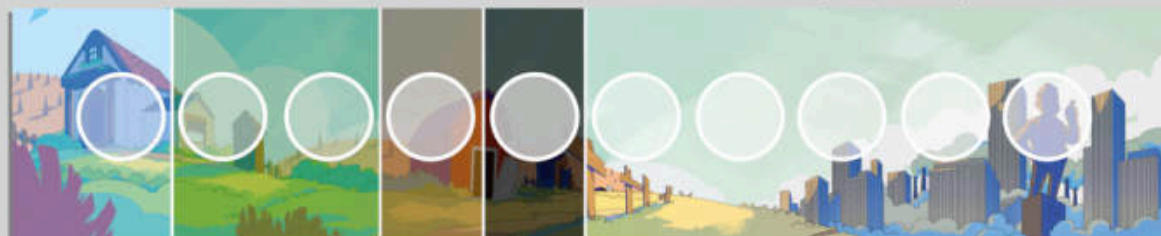
5. Mezcla ahora todas las cartas de evento con el mazo de cultivos (mezcla bien para que no se queden todas juntas)

6. Comenzarás la partida con el trigo inicial de valor 2



DIFICULTAD

El modo individual tiene varios niveles de dificultad marcados por colores en el tablero de la corporación. Para jugar en una dificultad más avanzada, coloca monedas de 10 en las primeras casillas hasta alcanzar la dificultad deseada. Cuantas más monedas coloques, menos turnos tendrás para ganar la partida.



FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL

EXPERTO

Los niveles fácil y normal se recomiendan para las primeras partidas. Para jugadores avanzados los niveles difícil y experto ofrecerán un reto bien equilibrado. Si todavía buscas más dificultad, puedes jugar con el tablero de partidas largas en lugar del estándar.

CÓMO JUGAR

Para ganar una partida de la variante individual tendrás que alcanzar las 100 monedas antes de que lo consiga NATSUME, para ello jugarás siguiendo las normas de una partida normal, realizando el efecto de los eventos que vayan apareciendo, y cada tres turnos avanzará la corporación una casilla.

- Si la corporación alcanza la última casilla de su tablero o se llega a agotar el mazo de cultivos, habrás perdido la partida.
- Si alcanzas las 100 monedas antes de que ocurran cualquiera de las dos condiciones de derrota, ganarás.

Al jugar una sola persona, el turno te lo pasarás a ti mismo, comenzando uno nuevo inmediatamente tras acabar el anterior, pero es importante seguir las fases y resolver todos los efectos en el orden correcto.

Cada tres turnos, el mazo de cartas se habrá agotado, y al igual que en una partida normal deberás mezclarlo para formarlo de nuevo. En ese momento, la corporación NATSUME avanzará.

Rellena una casilla de su tablero con una moneda de 10 y elimina una de las mejoras de granja disponibles, en orden. El primer avance elimina la mejora que queda más a la izquierda, el siguiente la central y el siguiente la mejora que queda más a la derecha. Repitiendo el ciclo con cada avance de la corporación. Cada vez que elimines una mejora de esta forma, rellena el hueco con otra del mazo. Si quedan pocas mejoras y NATSUME quiere eliminar una que no está disponible, eliminará la siguiente.

EVENTOS

Al final de cada turno, cuando rellenes la tienda con nuevos cultivos, puede que aparezcan una o varias de las cartas de evento, al revelarlas, realiza sus acciones inmediatamente y descártalas después, tras hacerlo, sigue rellenando la tienda con normalidad. A continuación tienes un glosario de las cartas de evento, puedes dejar esta página a mano si no recuerdas sus efectos:



AVANCE DE LA CORPORACION

Haz avanzar una casilla el tablero de la corporación, eliminando una de las mejoras disponibles como si se tratase de un avance normal.

SUBIDA DE PRECIOS

Hasta el siguiente avance de la corporación (por carta o por fin de ronda), todos los cultivos y herramientas aumentan su precio en una moneda.



ROBO

Pierde todo el dinero que tengas acumulado. Si no tienes ninguna moneda cuando aparezca la carta, vuelve a mezclarla en el mazo de cultivos. Las monedas que ya están colocadas en el tablero no se pierden.



DESTROZOS

Elimina una mejora de tu granja (a tu elección). En caso de no disponer de ninguna mejora, vuelve a mezclar esta carta en el mazo de cultivos.



PESTICIDAS

Descarta inmediatamente todos los cultivos que tengas plantados en tus parcelas de terreno sin cobrar, si no tienes ningún cultivo plantado, vuelve a mezclar esta carta en el mazo de cultivos.

VARIANTE PARA 3 Y 4 JUGADORES

Growing Season incluye mazos iniciales y tableros para jugar hasta un máximo de 4 personas, aunque para hacerlo hay que modificar un poco la preparación y las normas. En las partidas a tres y cuatro jugadores, cada jugador tendrá su propia tienda de semillas en la que comprarán sus rivales, moviendo el dinero entre jugadores, y añadiendo negociación con los rivales.

¡ATENCIÓN Antes de jugar una partida con más de 2 jugadores, es recomendable conocer el juego y haber jugado al menos una partida antes, la preparación de la variante hace referencias a la preparación de la partida normal, si tenéis dudas en algún punto revisad la página 2.

PREPARACIÓN

1. Repartid a cada jugador un mazo inicial de 15 cartas, 3 parcelas de terreno y un tablero de juego.
2. Preparad las mejoras de la granja, las del herrero y el mazo de mina o pesca de la misma forma que lo haríais en una partida normal. (Es recomendable jugar con todas las mejoras, de lo contrario se acabarán rápidamente).
3. El mazo de cultivos mezclado y repartido entero entre los jugadores, con 4 jugadores cada uno tendrá un mazo de 20 cartas, con 3 jugadores serán 26-27, tener una carta menos no es relevante.
4. Cada jugador recibirá su mazo de cultivos, lo mezclará de nuevo y lo dispondrá frente a su zona de juego, mirando hacia los otros jugadores, después revelará cartas para formar su tienda. 2 cartas para partidas de 4 jugadores, 3 cartas para partidas de 3 jugadores.
5. El primer jugador recibe el trigo de valor 3, el segundo jugador el de valor 2, el tercer jugador recibirá 2 monedas y el cuarto jugador 3 monedas.



CÓMO JUGAR

Los turnos se jugarán de la misma forma que en las partidas estándar, comenzando por el jugador inicial y pasando el turno en el sentido de las agujas del reloj.

Para comprar cultivos, tendréis que comprarlos a vuestros oponentes, dándoles a ellos el dinero en lugar de a la banca y reemplazando la carta que haya sido comprada en su tienda inmediatamente. Los cultivos que se descarten se irán apilando en una pila de descartes común en el centro de la mesa.

Si en algún momento de la partida, uno de los mazos se agota, mezclad la pila de descartes y volved a formarlo con 20 de las cartas.

En cualquier momento de vuestro turno, podéis descartar una carta de vuestra mano, que no hayáis usado o no vayáis a usar, para renovar vuestra tienda. Descartando con ello, una o varias de las cartas de cultivos que tengáis disponibles y volteando nuevas cartas en los espacios.

Las partidas con 3 y 4 jugadores son algo más largas, por ello podréis pactar la cantidad de monedas necesarias para la victoria en función de vuestro tiempo y ganas. Para partidas de una hora aproximadamente, se recomienda jugar hasta las 60 o 70 monedas, aunque si tenéis tiempo y os apetece alargarla un poco más, podéis completar el tablero entero con las 100 monedas.

Los jugadores pueden hacer tratos, promesas y pactos entre ellos, aunque al final de la partida solo habrá un ganador.

En el turno de los otros jugadores, no dudéis en intentar convencerles de la calidad y el valor de vuestras frutas y verduras para que os compren a vosotros. Hablar y negociar será la clave para conseguir llevaros el dinero de vuestros rivales, haced pactos, promesas y si hace falta hasta ofertas y descuentos ¡Es vuestra tienda!



DUDAS FRECUENTES

¿Tengo que utilizar las cartas de riego mejoradas en un solo cultivo?

No, puedes repartir el riego entre tus cultivos de la forma que más te convenga.

Las cartas de cosecha mejoradas ¿Pueden cosechar dos veces la misma planta?

No, cada planta solo puede cosecharse una vez, las cartas de cosecha mejoradas, permiten cosechar varias plantas.

¿Puedo avanzar varias casillas a la vez en el tablero, en un solo turno?

Sí, tantas como quieras, aunque las mejoras de la granja disponibles no se renovarán hasta el siguiente turno.

¿Cuándo se rellenan las tiendas?

En las partidas de 1 y 2 jugadores al final del turno, si se vacían las tiendas no podrás comprar más hasta el próximo turno. En las partidas de 3 y 4 jugadores los mazos de cultivos se rellenan inmediatamente. El resto de mazos, igual que las partidas de 1 y 2 jugadores.

¿Qué pasa si se agotan las mejoras de la granja?

Si algún jugador alcanza una casilla que le conceda una mejora, pero el mazo está agotado, ese jugador no conseguirá ninguna mejora para su granja.

AGRADECIMIENTOS

Growing Season no habría existido sin la infinita paciencia de Laura, que testeó el juego decenas de veces en todas sus fases iniciales, apoyando incondicionalmente mi visión. Muchas gracias a Javier (Doc) por su ayuda con la campaña y por acompañarme en todo el proceso, y por supuesto gracias a todos los que probaron y opinaron sobre Growing Season en sus primeras fases; Guille, Carlos, Albert, Jordi y muchos más. Sin vosotros este proyecto no sería posible.

Finalmente, Growing Season no habría existido sin el apoyo de las más de 2.500 personas que confiaron en el proyecto y lo compraron a ciegas a través de Kickstarter. ¡Muchas gracias a todos!



ERIC RODRÍGUEZ

Dirección, diseño, mecánicas y montaje

Mente creativa detrás de Growing Season. Ávido jugador, tanto de videojuegos como de juegos de mesa y apasionado por el diseño y la gestión de recursos a niveles enfermizos.

CONTACTO

e-mail: growingseasongame@gmail.com

www.growingseasongame.com

Twitter: @EricRod_LYV



PABLO M. COLLAR

Ilustración y diseño gráfico

Profesor graduado en bellas artes. Ilustrador de juegos de mesa, videojuegos y autor de cómics. Su visión dio vida a Growing Season y su mundo.

CONTACTO

e-mail: pcollarcomic@gmail.com

www.artstation.com/rukikun

Twitter: @PabloMCollar



GROWING SEASON

RULEBOOK

SUMMARY

Growing Season is a two-player deck-building game in which you take on the role of two rival farmers, growing fruits and vegetables, raising animals, and upgrading your farm to become the best farmer in town.

During your turns you will be buying crops of distinct kinds from the seed store, growing them by watering and harvesting them to make a profit, which you can use to buy better and more valuable crops.

With the money you earn, you can upgrade your tools to make them more efficient and gradually expand your farm, with upgrades such as animals that will make a profit every turn, additional plots of land or machines that will automate processes.

Your goal in Growing Season is to reach 100 coins before your opponent, although you won't achieve this if you simply save your money; investing in the right upgrades and the best crops each turn will be key to reaching that figure as quickly as possible!

CONTENTS

- 82 Crop Cards + 7 Events
- 20 Mining Cards
- 20 Fishing Cards
- 30 Blacksmith Cards
- 19 Farm Upgrade Cards
- 4 Decks of 15 Starter Cards
- 12 Basic Plot Cards
- 5 Double-sided boards
- 20 Wooden discs
- 75 Die-cut cardboard coins



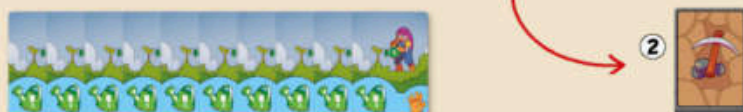
SETUP

On the next page you will find a diagram with an example of preparation. If you doubt which cards make up which decks, the numbers that appear in the preparation are also indicated in the diagram.

1. Shuffle all the crop cards ①, except the 2 starter wheat cards and the events and place the deck face down in the centre of the table, then reveal five cards. These cards will form the store.



2. Shuffle all the mining cards ② and place the deck next to the store.



3. The starter decks ③ have a hand icon in the bottom right corner, separate all the initial watering and harvesting cards and form two 15-card decks, with 5 harvesting cards and 10 watering cards each. The remaining 30 cards are for 3 and 4 player games. Keep them in the box.

4. With the same back, besides the initial decks are the upgraded tools that will form the blacksmith's deck. First separate the 10 cards with the ★ symbol and put them in the box. These cards are for advanced games. Shuffle all the remaining cards and reveal 3 cards. These will form the blacksmith's shop ④.



5. All cards with a barn icon on the back are the upgrades for your farm. Put all cards that also have the ★ symbol in the box, shuffle the rest of the cards and reveal 3 cards. These will form the farm upgrades ⑤.

6. Form a supply between the two players with all the 1, 5, 10 coins and the blue wooden discs ⑥.



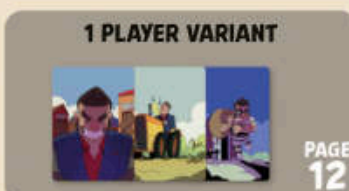
7. Finally, give each player 3 starter plots ⑦, 3 coins of 1, one of the prepared starting decks and a basic game board.



The player who has eaten fruit or vegetables most recently starts the game, receives the starter wheat of value 2 and places it on one of the three plots in his or her game area. The other player receives the wheat of value 3 and plays second.

ADDITIONAL CARDS AND COMPONENTS

If you have followed the setup instructions, you will have these components leftover in the box. They will not be used in a normal game. They correspond to game variants for more or fewer players, and alternative progressions and decks for future games. The functioning of them all is detailed later:



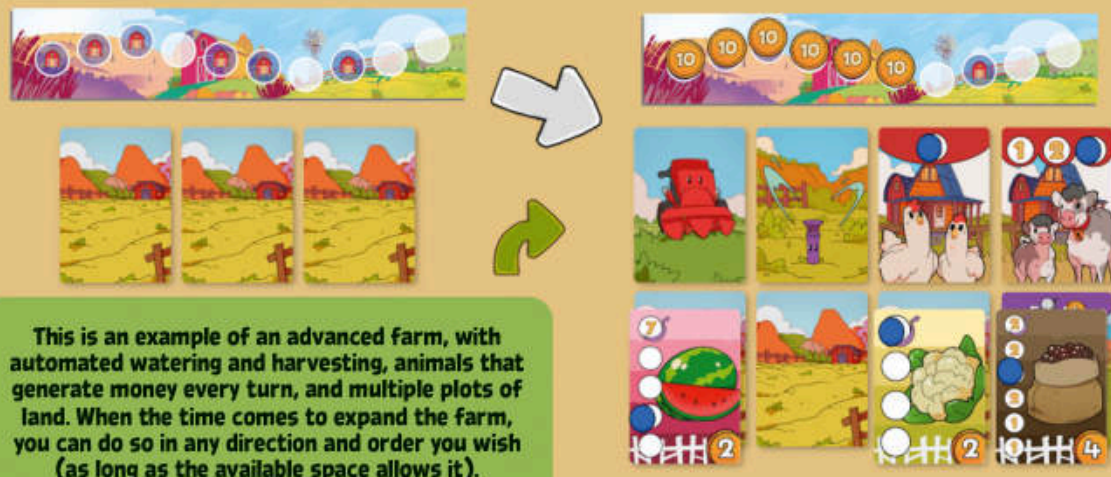


Growing Season can be set up in a variety of ways to suit the space available. Here is an example of a standard setup for two players seated next to each other. However each module that makes each deck can be placed as desired as long as they are visible to all players.

YOUR FARM

The three plots of land you will have in front of you after setup form your farm. In the beginning it is very basic and you will have only a few plots, some wheat and your own effort, but as the game progresses it will grow and become more automated with machines and animals.

All the crops you buy must be placed on the available plots and stay there while watered. After the harvest you must remove them from the plot and collect the corresponding money.



This is an example of an advanced farm, with automated watering and harvesting, animals that generate money every turn, and multiple plots of land. When the time comes to expand the farm, you can do so in any direction and order you wish (as long as the available space allows it).

THE TURN

Each turn you will draw exactly 5 cards from your deck, which will be a combination of watering cards and/or harvest cards. The turns will proceed as follows (all phases will be explained in detail later):

1. Draw 5 cards from the deck
2. Automatism and Animals (if any)
3. Watering and harvesting
4. Mining and/or discarding (if any)
5. Buying and upgrading phase
6. End of turn



The player deck will be depleted every three turns, so you must to shuffle all the cards from the discard pile, and rebuild your deck.



**END OF
TURN**

Although these phases are not strictly defined during the game, it is important to respect them not to make mistakes. For example, you cannot buy crops or upgrades if you still have cards in your hand and you will not be able to use those cards after buying crops.

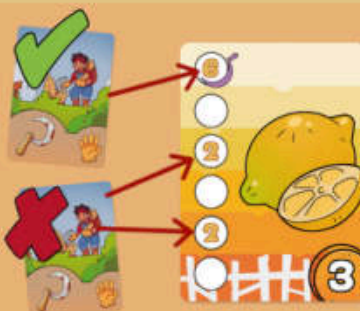


Watering cards allow you to water your crops by placing a marker on the lowest point of the crop if you are watering it for the first time, or moving the disc up as many squares as the watering card equals to a single point of a single crop, so choosing which crops to water is especially important to get the most out of your hands. At the end of the turn, if you don't have enough watering cards to fully water and harvest a crop, it will stay as you left it. Crops never lose watering points and don't spoil.

When you reach the last watering point of any crop, if you have a harvest card in hand, you may harvest the crop, discarding the harvest card to the discard pile, and discarding the crop (without mixing it with the deck) collecting the corresponding money from the supply.

Player decks always have 15 cards, so harvested crops must be discarded into a separate discard pile next to the store.

WARNING! Some crops will give you benefits before they are fully ripe, as with lemons, for example. For this type of crop, the harvest cards will be used only in the square indicated by the sickle icon. All the squares with numbers that appear before, you will collect them immediately without spending additional harvest cards, as they correspond to the GATHERING of the first fruits.



THE MINE

A day on the farm can be very productive. Still, if you have energy left over after watering and harvesting your crops, you can always use the remaining day to search for valuable minerals at the local mine.

After watering and harvesting every crop in the way that suits you best, you can head to the mine discarding TWO cards from your hand that you have not used, flipping over one of the cards from the mine deck and gaining benefits depending on the ore you find. If you find a stone, you are unlucky, and you go home empty-handed, but with luck, you might find minerals or precious stones. In that case, collect the indicated amount immediately.



The mine cards are discarded near the mining deck, and if you run out of cards, shuffle all the cards from the discard pile and rebuild the deck.

If you have four cards left over, you can go to the mine twice, repeating the process twice. Also if you have only one card in hand, you can't go to the mine and must discard it without any effect.

BUYING FASE

Once you have used all the cards in your hand in the way that benefits you the most, you can use the money you have earned to buy new crops in the shop or upgrades for your deck.

To do it, you have to pay the number of coins stated in the bottom right corner of the crops or tools you wish to purchase.

- Crops will be placed on one of your available plots on the farm. If there are no plots available, you can no longer buy crops.
 - On the other hand, tools will be added to your discard pile, replacing a card of the same type.
- (More details on page 6).



WARNING: During the buying phase, stores will not be refilled. If you buy all available tools or crops, they will remain empty until it is your opponent's turn. Only when you have bought everything you want and passed the turn, will all the empty spaces in the shops be refilled.

CROPS

The most effective way to earn money in Growing Season is with crops. Therefore, during the game you will buy them from the store and plant them on your plots of land, growing them by watering them and make a profit once they are ripe.

The purchase price of the crops is stated in the bottom right corner, which is the money you must pay to add them to your farm. After paying the corresponding money, immediately add the crop to an available plot of land on your farm.

If you have no empty plots, you will not be able to buy more crops until you harvest the crops you have planted.

Harvesting Value

Money you will earn after harvesting and discarding the crop

Gathering Value

Money you will earn just by watering up to this level



WARNING! Once a crop is watered and harvested, it will be discarded in a discard pile next to the store, do not mix it with the player's deck. Your deck must always contain 15 cards, not one more, not one less!

Buying Price

Number of coins to be paid to the bank to buy the crop

BLACKSMITH UPGRADES

The blacksmith's upgrades will replace the basic cards from your player deck, allowing you to harvest more or higher quality crops each turn. To do this, you must pay the amount stated in the bottom right corner of the upgrade you are interested in and replace one of your cards from the discard pile with the new and upgraded card. You must always respect that they need to be of the same type; that is, removing a basic watering card, to introduce an upgraded watering card, or a basic harvest card, to introduce an upgraded harvest card.

The cards you remove from the deck, will not go to the discard pile; they will be removed from the game, you can keep them in the box because they will not be used again until the next game.

The number of cards is limited: So you may run out if someone invests a lot in upgrading their deck!

Upgraded watering and harvesting cards will allow you to water and harvest more, so you can split and use them as you see fit.

With a golden watering card you can water a crop three times or water several crops by splitting the watering points. Harvest cards must be used on different crops. You cannot harvest a single crop several times.



WARNING! The card illustrations show four characters. However decks can comprise any combination of these. As long as they respect the rules, the illustration of the cards in the shop will not determine who can buy which card.

UPGRADING YOUR FARM AND WINNING

Perfect! At this point you know how to buy and grow your crops and how to upgrade your tools to be more productive, but how do you upgrade your farm? And more important... How do you win the game?

The main goal of Growing Season is to reach 100 coins, but it is not enough to save them; you must invest them. Every time you reach 10 coins, in the buying phase, if you want, you can invest them in developing your farm, which will also count towards your victory.

To do this, place 10 coins on the first available space on the board in front of you, and if marked, choose an upgrade card from the farm upgrades deck and immediately add it to your farm.

Be careful, because not all the squares on the board allow you to upgrade your farm, so keep an eye on the marked squares to plan your turns. The player who completes the board first wins the game.

HINT: You can place several 10s on the board in a single turn, so sometimes, you may want to save them to get several upgrades together, or wait for your opponent to move up a square to see what new upgrades the deck offers.



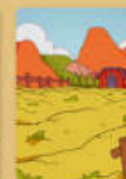
WARNING! Start by placing the first coin in the leftmost square and follow the line to the end. Don't skip any squares!



The squares with this symbol will give you an upgrade for your farm immediately.



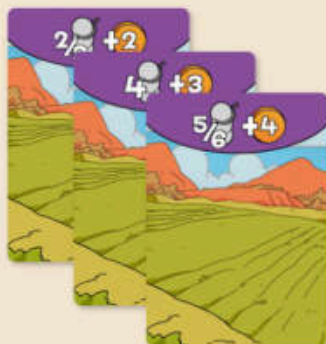
These white boxes, will not give you anything, but you must also fill them in to win!



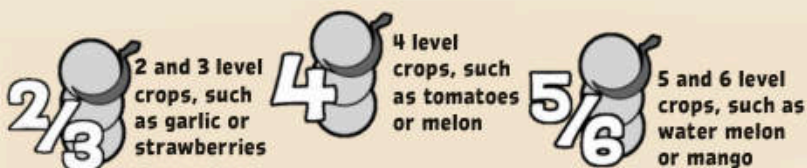
UPGRADES GLOSSARY

WARNING! Cards with the ★ symbol on the lower left corner are not recommended for beginners.

ADDITIONAL PLOTS OF LAND



Add a new plot of land to your farm on which to plant fruits and vegetables. Also each additional plot generates extra benefits in the harvest of a specific crop class (on that plot) depending on the level of watering they have:



ANIMALS

Animals are a constant source of income, but the later they are added to the farm, the less they can produce.

Animals generate profits every turn, although at different rates depending on the animal; once added to the farm, starting the next turn and before you use your cards, place a marker on the leftmost square and collect the money indicated. Then each turn, move the disc one space to the right collecting the indicated amount, once it reaches the far right, next turn place the marker on the first square again. Hens generate 2 coins each turn, so it is unnecessary to mark it.

SPRINKLERS



At the start of the turn, before you start using your cards, the sprinklers will water every crop planted on the farm, raising the watering level one time for them all. If any crop reaches a gathering square, immediately collect the amount indicated.

THE HARVESTER

At the start of the turn, before you start using your cards, the harvester will harvest every crop that is at the maximum watering level, collecting the amount indicated and discarding the crop.



WARNING! If the harvester and the sprinklers are on the same farm, every crop will be watered first, and then those ready to be harvested will be harvested.

FERTILISER



Fertiliser is an upgrade that will boost the quality of the crops, making them more valuable. A fertilised farm will generate one additional coin with each harvest. It does not apply to gathering.

QUALITY FODDER

Quality fodder will make the animals happier and generate more profit. The quality fodder will generate one additional coin per animal per turn. Even pigs, which have an empty square, will generate an additional coin each turn.



UPGRADES GLOSSARY



THE PICKLER

The pickler allows you to get additional benefits from crops by turning them into jam or pickles. To do this, after harvesting and cashing a crop, turn it over and place it on the pickler. Then, at the start of the next turn, discard it and collect the amount stated in the pickler according to the crop level.

Every crop takes the same time to process, but depending on the level of the crop, it will yield more or less money. Several crops cannot be put into the pickler simultaneously.



ASSORTED SEEDS

After adding the upgrade to your farm, you can buy the first card from the crop deck without looking for 1 coin.

If you don't have plots available (or the warehouse), you won't be able to buy crops in the same way you couldn't in the normal store, and if you have several plots available, you can place the crop on the one you prefer, deciding after looking which card it is.



THE SEED MAKER

Once you have added the upgrade to your farm, after harvesting and cashing in a crop, you can place it on top of the seed maker upside down, instead of discarding it. Then, at the start of the next turn, turn it over again and you can plant the crop on one of your available plots (or in the warehouse).

In that same turn, you can refill the seed maker with the same crop (if you manage to harvest it) or a different one. If there are no plots available, it will remain in the planter and you can plant it in the buying phase, but there is only room for one crop at a time, so it will remain empty that turn.



THE WAREHOUSE

Once you have added the warehouse to your farm, you can buy crops for normal planting at the buying phase, or you can also store them in the warehouse. These crops cannot be watered and harvested, because they are not planted, but they can be planted in the next turn DURING THE WATERING AND HARVESTING FASE, and you can reuse the same plot of land several times in a row, if your hand allows you to do so.

On turns with upgraded watering cards or farms with few plots of land, having a warehouse full of crops will allow you to plant, water and harvest multiple crops in a row. In addition, just as a watering card can be split between several planted crops, it can also be split between several crops that have been planted that same turn.



DOG/CAT

- If you play with the mining deck:
Flip over a mining card at the start of each turn and collect the indicated amount.

- If you play with the fishing deck:
Flip over a fishing card at the start of each turn, if the fish that appears has 2 or fewer fish symbols, collect the amount indicated.

MINING/FISHING EQUIPMENT

- If you play with the mining deck:
You can go to the mine using only one card instead of two.

- If you play with the fishing deck:
All cards in your player deck gain +0.5 fishing value. (Raising the value to 1 on each basic card).



FISHING

To freshen up your games, the fishing deck can be added to the game replacing the mining deck. This deck plays differently from the mining deck, allowing you to win more money, because every fish is valuable, but adding more risk to the rewards.

All the tools you use have a "fishing value" illustrated by several fish symbols; these symbols indicate the fishing ability a card can give you.

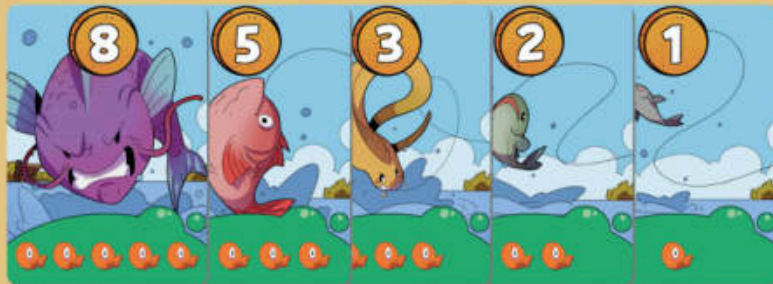
On upgraded tools this is indicated on the side, and all basic starter tools have a fishing value of half a fish.

Cards used for watering and harvesting cannot be used for fishing, but if you have cards left over you can use them for fishing by discarding them.

Fishing value



Unlike the mining deck, you can go fishing with just one card or as many as you want. To do this, discard all the cards you will use at the same time and add up their fishing values. With that number in mind, flip over the first card in the fishing deck.

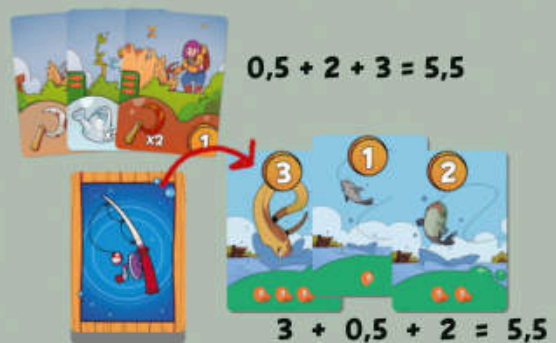


All the cards in the fishing deck have equivalent fish symbols at the bottom. If you turn over a card, and the number of fish that appears is less than your fishing value, you will catch the fish. If the value is higher than your fishing level, it will escape.

If you manage to catch the fish, you can stop and collect the amount indicated. Still, if you want to continue, because you have a very high fishing value, you can catch as many fish as you want by repeating the process and subtracting the number on each card from your total fishing value. But be careful! If you exceed your total fishing value, the fish that exceeds it will escape, knock the boat over and cause the previous fish to escape as well.



In this example, by exceeding the fishing value with the last fish, Tom would collect the two coins from the first fish, losing the last two fish.



In this example, on the other hand, by stopping before the fish value is exceeded, Ana would collect the value of all the fish.

ADVANCED TOOLS

Advanced blacksmith tools are more difficult to use correctly, but they can be the difference between victory and defeat in the hands of skilled players.

Unlike standard upgrades, advanced upgrades combine both watering and harvesting in a single card, so after buying them from the blacksmith, you can replace them with either a sickle or a watering can, depending on your preference. Doing so will alter the ratio of sickles to watering cans in the deck and can lead to very explosive turns and reduce slower turns to a minimum.

There are two types of advanced upgrades, Mythril (pink) and Iridium (purple). Mythril tools will water and harvest once, while Iridium tools will water twice and harvest up to two different crops.

With these advanced tools, you can water and harvest the same crop or several crops at your convenience.



VARIANT BOARDS

Besides the standard boards, which are used for normal games and 3- and 4-player games, Growing Season includes variant boards for different games:

QUICK GAME



For the quick game, prepare the whole game as normal, except for the farm upgrades. Before you start you will draft and start with 3 upgrades already installed on your farm.

Draw 6 cards and secretly choose two of them, one you want to install on your farm, and one you want to discard so your opponent cannot access it. Place them face down and reveal them at the same time, first the one you will keep and then the one you discard. Then swap the 4 cards you have left in your hand and repeat the process until all the cards have been chosen and discarded.

Mix the discard pile with the rest of the deck, assemble the farm upgrades deck and you can start the game following the rest of the rules as usual.

LONG GAME



If you feel like playing a longer game and building much more complex farms, you can use the long game boards, which are completed by reaching 150 coins and will add 8 upgrades to your farm and 6 to your deck.

For the long game, set up the game as normal and when you place a 10 coin on a light blue square, instead of getting an upgrade for your farm, you will get the 3 tools that the blacksmith has available that turn.

If you don't have the equivalent cards in your discard pile to add all the upgrades, you will keep only the ones you can and leave the rest. To make the most of these squares, make sure that you can take advantage of all the upgrades available.



ASYMMETRICAL VARIANT

If you play with a younger player or with a player who lacks experience with Growing Season, you can give them the asymmetrical variant board (there is only one). The objective is the same as the normal board, but the alternative distribution of the upgrades will give them momentum in the first half of the game.

SINGLE PLAYER VARIANT

The evil NATSUME corporation is trying to destroy rural life by all means, destroying farms and buying up all the land in its path to build cities on it, and completely ignoring the welfare of its people, animals and crops. To stop them from getting away with it, you'll have to raise enough money to buy the land in the area and get it out of their clutches before it's too late.

But be careful! NATSUME will not play fair, and they'll use all their resources to hinder your mission: they'll raise seed prices by buying up entire shops, ruin your crops with pesticides before you can sell them, wreck your farm beyond repair, or even steal all the money you've saved up.

In the single-player variant, you will compete against NATSUME in slightly shorter games and with different difficulty levels to suit your Growing Season experience.



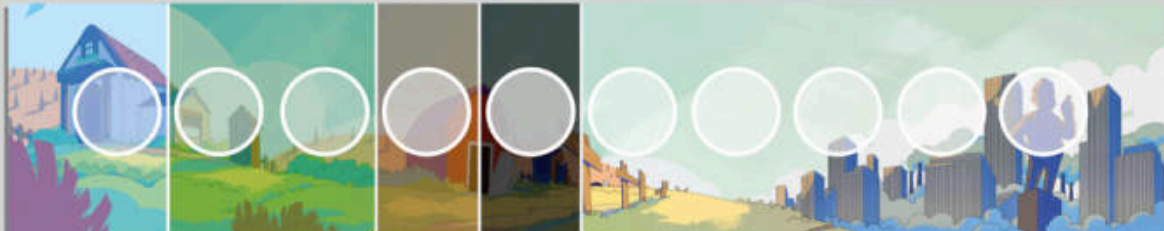
SETUP

1. Start by setting up the game in the normal way, but without the second player's components.
2. Instead, set up the corporation board and the 7 event cards (they have the same back as the crops).
3. When you go to set up the crops deck, shuffle it and discard half of the deck, leaving exactly 40 cards.
4. Set aside the first 5 cards, which will form the shop in the same way as in a normal game.
5. Now shuffle all the event cards in the crops deck (mix it well, so they don't all stick together).
6. You will start the game with wheat of value 2.



DIFFICULTY LEVELS

The single player mode has several levels of difficulty marked by colours on the corporation board. To play on more advanced difficulty, place 10 coins on the first few squares until you reach the desired difficulty. The more coins you place, the fewer turns you have to win the game.



EASY

NORMAL

HARD

EXPERT

The easy and normal levels are recommended for the first few games. For advanced players the hard and expert levels will offer a well-balanced challenge. If you are still looking for more difficulty, you can play with the long game board instead of the standard board.

HOW TO PLAY

To win a game of the single player variant you must reach 100 coins before NATSUME does. To do this you will play following the rules of a normal game, resolving the effect of the events that appear, and every three turns the corporation will advance one square.

- If the corporation reaches the last square on its board, or if the crop deck is exhausted, you will have lost the game.
- If you reach 100 coins before either of the two losing conditions occur, you will win.

When playing the single player variant, you will pass the turn to yourself, starting a new turn immediately after finishing the previous one. Still, it is important to follow the phases and resolve all the effects in the correct order. Every three turns, your deck will be depleted, and just like in a normal game, you must shuffle the deck to build it up again. At that moment, the NATSUME corporation will advance before the next turn begins.

Fill a square on the corporation's board with a 10 coin and remove one of the available farm upgrades in order. The first time remove the leftmost upgrade, the next the middle upgrade, and the next the rightmost upgrade. Repeat the cycle with each corporation advancement. Each time you remove an upgrade in this way, fill the gap with another card from the deck. If NATSUME tries to remove one of the upgrades, but there isn't one in that slot, they will remove the next one.

EVENTS

When you refill the store with new crops at the end of each turn, one or more of the event cards may appear. When revealed, resolve their effects immediately and discard them afterwards, then continue refilling the shop as normal. Below you will find a glossary of every event card. You can leave this page near you if you don't remember the effects:



NATSUME ADVANCES

Move the corporation's board forward one square, removing one of the available upgrades as if it were a normal advance.

PRICE RISES

Until the next corporation advance (by card or end of round), every crop and tool increases in price by one coin.



THEFT

Lose any money you have accumulated. If you have no money when the card appears, shuffle it back into the crop deck. Coins placed on the board will not be lost.



HAVOC

Remove an upgrade from your farm (of your choice). If you have no upgrades yet, shuffle this card back into the crop deck.



PESTICIDES

Immediately discard every crop you have planted on your plots of land, if you have no crops planted, shuffle this card back into the crop deck.

3 AND 4 PLAYERS VARIANT

Growing Season includes starter decks and boards for up to four players, although the setup and rules must be modified a little to do so. In three- and four-player games, each player will have their own seed store, and you will be buying from your opponents, moving money between players, and adding the ability to negotiate with them.

WARNING! Before playing a game with over 2 players, it is advisable to know the game and to have played at least one game before, the setup of the variant refers to the setup of the normal game. If you have doubts at any point, check page 2.

SETUP

1. Deal each player a starting deck of 15 cards, 3 plots of land and a game board.
2. Set up your farm upgrades, blacksmith upgrades, and mining or fishing deck in the same way as you would in a normal game. It is recommended to play with all the farm upgrades, otherwise they will be quickly depleted.
3. Mix the crop deck and deal it all out. With 4 players, each player will have a deck of 20 cards. With 3 players it will be 26-27-27. Having one less card is not relevant.
4. Each player will receive their deck, shuffle it again, lay it out in front of their game area facing the other players, and then reveal cards to form their store. 2 cards for 4-player games and 3 cards for 3-player games.
5. The first player receives wheat of value 3. The second player receives wheat of value 2. The third player receives 2 coins. The fourth player receives 3 coins.



HOW TO PLAY

Turns will be played in the same way as in standard games, beginning with the starting player and passing the turn clockwise.

To get crops, you must buy them from your opponents, giving them the money instead of the supply and replacing the card bought from their store immediately. The discarded crops will be stacked in a common discard pile in the centre of the table.

If one of the decks runs out at any point in the game, shuffle the discard pile and reshuffle it with 20 of the cards.

You may discard a card from your hand you have not used or will not use to refresh your store during your turn. By doing this, you can discard one or more of your available crop cards, replacing them with new ones.

The games with 3 and 4 players are somewhat longer, so you can agree on the number of coins needed for victory depending on your time and your desire. For games lasting about an hour, it is recommended to play up to 60 or 70 coins, although if you have time and feel like playing a little longer, you can complete the entire board with 100 coins.

Players can make deals, promises and pacts with each other, although there will be only one winner at the end of the game.

In the other players' turn, don't hesitate to try to convince them of the quality and value of your fruit and vegetables so that they will buy from you. Talking and negotiating will be the key to getting your rivals' money. Make deals, promises and if necessary even discounts - it's your shop!



FAQ

Do I have to use the upgraded watering cards on a single crop?

No, you can divide the watering between your crops in any way that suits you.

Can the upgraded harvest cards harvest the same crop twice?

No, each crop can only be harvested once. However, upgraded harvest cards allow you to harvest multiple crops.

Can I advance several squares at a time on the board in a single turn?

Yes, as many as you want, although the available farm upgrades will not be renewed until the next turn.

When are the stores refilled?

In 1 and 2-player games, they will be refilled at the end of the turn. In 3 and 4-player games, player's seeds stores will be refilled immediately, the other stores will be refilled at the end of every turn.

What happens if we run out of farm upgrades?

If any player reaches a square that grants them an upgrade, but the deck is depleted, that player will not get any upgrades for their farm.

SPECIAL THANKS

Growing Season would not have existed without the infinite patience of Laura, who tested the game dozens of times in all its early stages, unconditionally supporting my vision. Many thanks to Javier (Doc) for his help with the campaign and for his support throughout the whole process. And of course thanks to everyone who tested and gave their feedback; Guille, Carlos, Albert, Jordi and many more. Without you this project would not be possible.

Finally, Growing Season would not have existed without the support of the more than 2,500 people who trusted in the project and bought it blindly through Kickstarter. Thank you all very much!



ERIC RODRÍGUEZ

Management, design, mechanics
and assembly

Creative mind behind Growing Season. Avid gamer of both video and board games and passionate about design and resource management to unhealthy levels.

CONTACT

e-mail: growingseasongame@gmail.com

www.growingseasongame.com

Twitter: @EricRod_LYV



PABLO M. COLLAR

Illustration and graphic design

Graduate teacher in fine arts. Illustrator of board games, video games and comic book author. His vision brought Growing Season and its world to life.

CONTACT

e-mail: pcollarcomic@gmail.com

www.artstation.com/rukikun

Twitter: @PabloMCollar