



2 a 5

7+

anos



15 min



## Conteúdo

- 20 Cartas Animais
- 30 Cartas Vegetais
- 36 Cartas Especiais



## Preparando

**1** Separe as cartas de versos diferentes



**2** Embaralhe as cartas animais e coloque no centro da mesa

Cartas Animais Demais Cartas



Descarte Animais

Descarte Geral

**3** Coloque 2 vegetais abertos na mesa para cada jogador



**4** Embaralhe as demais cartas, distribua 2 para cada jogador e coloque a pilha no centro da mesa



Em Vila Bela o sol sempre brilha no horizonte, os animais são felizes na fazenda e os vegetais brotam na horta.

Seria um paraíso se não fosse por Peque, o coelho, e seu amigo Samba que estão sempre querendo roubar os vegetais da horta. E também por Mina, a raposa, que adora entrar escondida na fazenda e assustar os animais.

Ufa, que canseira! E ainda tem a seca para atrapalhar!

Mesmo com tantos desafios, será que você consegue ser o fazendeiro com mais vegetais na sua horta?



O jogador com o maior número de pontos é o ganhador.

Vegetais plantados na horta e animais na fazenda valem pontos.



## Objetivo

Plantar o maior número de vegetais na sua horta e completar o conjunto de 4 animais diferentes.

# Jogando

Na sua vez, cada jogador **deve** executar as seguintes **3 ações**:

- 1 **Comprar 2 cartas**
- 2 **Usar 2 cartas**
- 3 **Passar o turno**

Compre 2 cartas da pilha "Demais Cartas", escolha 2 das 4 cartas da mão para serem usadas e passe a vez.

## USANDO CARTAS Plantando Vegetais

Coloque um vegetal da sua mão na sua área de jogo.



## Criando Animais

Cada carta "Feira de Animais" dá direito a comprar uma carta da pilha "Cartas Animais". Use a carta e a coloque na pilha de descarte geral. **VOCÊ SÓ PODE TER 1 ANIMAL DE CADA TIPO NA SUA FAZENDA.**



=

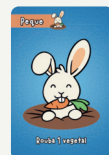


Coloque a carta animal comprada na sua área de jogo.

Se a carta comprada for de um animal que você possui, descarte-a na pilha "descarte de animais"

## Outras Cartas

Execute a ação descrita na carta e descarte na pilha de descarte geral.



Rouba 1 vegetal de outro jogador.

Você escolhe o vegetal. Plante o vegetal roubado na sua horta.

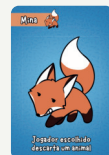


Rouba 2 vegetais de um ou dois jogadores diferente.

Você escolhe os vegetais. Plante os vegetais roubados na sua horta.



Os demais jogadores devem descartar 1 vegetal. Os jogadores escolhem qual descartar.



Escolha 1 jogador para descartar 1 animal. Você escolhe qual animal o jogador deve descartar.



Recupera um animal ou vegetal descartado (na pilha de descartes) para sua fazenda.



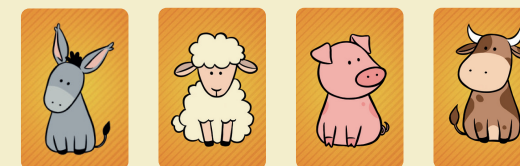
Protege 4 vegetais diferentes dos coelhos e da seca.



Coloque a carta celeiro sobre 4 vegetais diferentes para protegê-los



Exemplo de área de jogo



## Fim do Jogo

O jogo termina quando um jogador completar 4 animais diferentes na sua fazenda.

## Contando Pontos

Vegetal plantado = 1 ponto

4 animais = 4 pontos\*

\*Animais somente devem ser pontuados para o **PRIMEIRO** jogador que completar o conjunto dos 4 animais diferentes.

Demais jogadores não pontuam com os animais.

No caso de empate de pontos, o jogador que completou os 4 animais primeiro, é o vencedor.

## Para ficar mais LEGAL:

- Não esqueça de descartar os animais em uma pilha à parte da pilha geral para facilitar o trabalho do fazendeiro em recuperá-los.
- Se o monte de compras (demais cartas) acabar, embaralhe as cartas do descarte geral e refaça a pilha.

Caso o jogador não consiga utilizar nenhuma de suas cartas, deve escolher cartas para descartar para finalizar seu turno com apenas 2 cartas na mão.

