

DJ08453 – Flora Color

Wiek: 5-10 lat; **Ilość graczy:** 2-4;

Cel gry: zdobyć, jako pierwszy, 8 punktów tworząc bukiety z kwiatów.

Przygotowanie gry: pomieszać karty „kwiaty” i karty „?”.

Położyć na planszy 25 kart stroną „kwiaty i „?” do góry, żeby były widoczne. Pozostałe karty pozostawić na stosiku, rysunkiem do dołu. Potasować karty z „bukietami”. Położyć obok planszy 4 karty rysunkiem do góry. Pozostałe karty położyć w stosiku, rysunkiem do dołu. Każdy z graczy dostaje 2 karty z „konewką”, wybiera pionek i kładzie go na brzegu planszy naprzeciw jednej z kart.

Przebieg gry:

Najmłodszy z graczy zaczyna, następnie gramy w kierunku wskazówek zegara.

1 – rozwinięcie nowego kwiatka:

Każdy z graczy, używając karty „konewka”, może rozwinąć nowe kwiaty na planszy. W tym celu odkłada jedną kartę „konewka” i zapełnia planszę (oprócz tych miejsc, na których jest już pionek „ogrodnik”) kartami „kwiatek” i „?” (stroną widoczną, rysunkiem do góry). Jeżeli stosik się już skończy, tworzymy nowy z kart „kwiatek” i „?” odłożonych w czasie gry- trzeba je potasować.

2 – przesuwanie pionka „ogrodnik” i realizacja tego działania:

Gracz przesuwa swój pionek „ogrodnik” w poziomie lub pionie, ale nigdy po skosie.

- Kwadracik, na którym stanie „ogrodnik” zawiera kwiatek o podstawowych kolorach (czerwonym, żółtym, niebieskim): gracz zabiera kwiatek i kładzie go przed sobą stroną z rysunkiem do góry.
- Kwadracik, na którym stanie „ogrodnik” zawiera kwiatek o kolorach wtórnych (pomarańczowy, zielony, fioletowy):
- Pierwszy wariant: gracz posiada dwie karty o kolorach podstawowych, które pozwalają utworzyć dany kolor wtórny. Odkłada te dwie karty i bierze kwiat o kolorze wtórnym, kładzie go przed sobą rysunkiem do góry.
- Drugi wariant: gracz nie ma wymaganych kart: gracz kładzie tylko swój pionek na karcie i nie zbiera jej.
- Pole, na którym staje „ogrodnik” zawiera „?”: gracz odwraca kartę i wykonuje natychmiastową akcję:

Zwiędły kwiatek: gracz odkłada jedną ze swoich kart „kwiatek” (jeżeli ma jedną z nich przed sobą).

Złodziej: gracz kradnie wybraną przez siebie kartę z zestawu innego gracza i kładzie ją przed sobą (jeżeli co najmniej jeden gracz ma karty przed sobą).

Wymiana: gracz wymienia jedną ze swoich kart „kwiaty” z innym graczem. ((jeżeli co najmniej jeden gracz ma karty przed sobą).

- Pole, na którym staje „ogrodnik” nie zawiera już kart, nic się nie dzieje. „Ogrodnik” pozostaje na swoim miejscu, aż do następnej kolejki.

3 – Tworzenie bukietu:

Jeżeli gracz posiada przed nim kwiaty, które pozwalają mu utworzyć jeden z 4 bukietów z kart odwróconych obok planszy, odkłada odpowiadające mu karty na bok i bierze odpowiedni bukiet, kładzie go przed sobą. Odwraca następną kartę „bukiet” w taki sposób, by miał ich zawsze 4 widoczne z boku planszy.

NB1: gracz może wykonać kilka bukietów w czasie swojej jednej gry.

NB2: gracz nie musi wykonać bukietu (może woleć przechować karty „kwiaty” , który pozwoli mu zdobyć więcej punktów).

4 – wyrzucanie nadmiernej ilości kart „kwiaty”:

Gracze mogą posiadać przed sobą maksimum 5 kart „kwiaty”. Jeżeli zbiorą szósty kwiatek, muszą go odłożyć na bok.

Koniec gry:

Gra się kończy gdy jeden z graczy zdobędzie 8 punktów z bukietów, które uda mu się zrealizować.