

# Flower Shower!

Sven M. Kübler

Podlewaj rośliny  
i obrośnij w punkty!



Gra dla: od 1 do 4 osób    Wiek: od 8 lat    Czas gry: ok. 20 minut

Rośliny w twoim ogrodzie wymagają podlania. Pamiętaj, aby ich nie przelać i o nich nie zapomnieć, bo inaczej stracisz punkty. Wyrzuć kością wody odpowiedni wynik, tchnij życie w swoje rośliny i zbierz z nich jak najwięcej punktów.

## Elementy gry

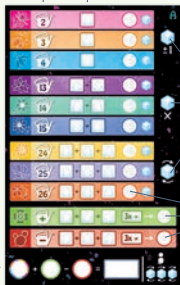
wymagana  
ilość wody

kwadratowe pola na krople

3 sekcje z trzema rzędami  
kwiatów w każdej

tabela  
wyników

1 bloczek dwustronnych kart gry



ogród **A**

bonusy z kości

okrągłe pola na punkty

gra jednoosobowa



4 błękitne kości wody





1 granatowa  
kość wody

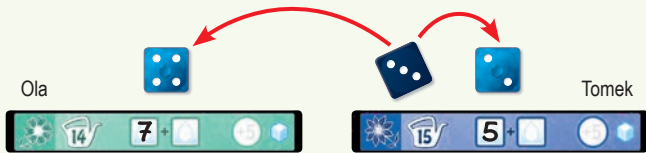
## Przygotowanie gry

Każda osoba bierze kartę gry z bloczka kart, jedną błękitną kość wody oraz ołówek (nie jest zawartością gry). Upewnijcie się, że wasze karty gry są odwrócone na tę samą stronę ogrodu, **A** lub **B** (informacja w prawym górnym rogu karty). Zalecamy rozegrać pierwszą grę w ogrodzie **A**. Osoba, która ma najlepszą rękę do roślin rozpoczyna grę i otrzymuje również granatową kość wody.

## Jak grać

Podczas każdej tury, każda osoba zapisuje **dokładnie jedną liczbę** w pustym polu na kropke . Osoba, która aktualnie posiada granatową kość jest aktywną osobą. Wszyscy jednocześnie rzucają błękitnymi kośćmi wody. **Aktywna osoba** rzuca **dotatkowo** granatową kością wody i może zdecydować, czy chce przerwucić **jedną ze swoich kości**.

Następnie każda osoba dodaje liczbę ze **swojej błękitnej kości wody** do liczby na **granatowej kości wody**. **Sumę** wyniku z rzutu obu kości należy zapisać na swojej karcie gry na **pustym polu na kropke** . Gdy każda osoba zapisała wynik na swojej karcie gry, aktywna osoba przekazuje granatową kość wody kolejnej osobie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba ta staje się aktywną osobą. Następnie należy powtarzać powyższe kroki tak długo, aż **wszystkie pola na kropke** będą wypełnione.



**Przykład:** Ola wyrzuciła wynik 4 na swojej błękitnej kości wody. Tomek jako aktywny gracz, wyrzucił wyniki 3 i 2. Ola dodaje swój wynik 4 do wyniku 3 z granatowej kości wody i wpisuje 7 czyli sumę wyników obu kości w polu na kropke. Tomek wpisuje sumę wyników swoich kości, czyli 5 w polu na kropke.

## ~~~~~ Ogród A ~~~~~



### Kolorowe kwiaty:

W każdym rzędzie, przy kwiatkach, znajduje się **konewka z zapisaną liczbą**. Liczba ta pokazuje, ile wody potrzebują kwiaty w tym rzędzie. Spróbuj osiągnąć wynik z rzutu kością wody jak najbliższy tej liczbie.

Możesz sprawdzić, ile liczb musisz wpisać w rzędzie patrząc na liczbę pól na kropki. Kiedy wypełnisz wszystkie pola na kropki w rzędzie, **zsumuj liczby, które zostały tam wpisane i porównaj wynik z liczbą na konewce.**

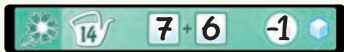
### Czy udało się podlać kwiaty odpowiednią ilością wody?

Świetnie! Kwiaty rosną i kwitną! Wpisz **+5 punktów** w okrągłym polu na punkty (+5) w tym rzędzie i zakreśl mały symbol kości (🎲) obok.

### Czy kwiaty dostały zbyt dużo lub zbyt mało wody?

Ups! Wpisz **różnicę** między wymaganą ilością wody a ilością dostarczonej wody jako **punkty ujemne** w okrągłym polu na punkty (+5) w tym rzędzie. **Nie ma różnicy** czy kwiaty dostały za dużo, czy za mało wody.

**Przykład:** Wynik Oli **nie** osiągnął wymaganego wyniku 14. Liczby, które wpisała w polach na kropki dały wynik 13 (7 + 6). Musi zatem wpisać różnicę, czyli -1 w polu na punkty. **Nie może** ona zakreślić małego symbolu kości.



### Bonusy z kości:

Każde trzy rzędy kwiatów tworzą wspólnie sekcję. Przy każdej sekcji znajduje się bonus z kości. Jeśli uda się zakreślić **wszystkie trzy symbole kości** (🎲) w sekcji, **odblokowany zostaje bonus z kości na prawo od tej sekcji**. Każdy bonus daje przewagę, którą można wykorzystać **jeden raz** na **pasywną turę**. Bonusy, które zostały już wykorzystane należy skreślić. W jednej turze można również łączyć kilka bonusów.

**Uwaga:** **Pasywna tura** to każda tura, w której rzucasz **tylko swoją** błękitną kością wody. Aktywna tura dotyczy osoby, która w danej turze rzuca granatową kością wody.



Możesz zmienić swój wynik o **+1** lub **-1**. Na przykład, jeśli suma wyniku obu rzutów kośćmi wyniesie 12, wówczas wynik można zmienić na 11 lub 13.



Możesz **zignorować wynik jednej z dwóch kości** (błękitnej lub granatowej). Jeśli wynik na kościach to 5 i 2, przez co należałoby wpisać 7, można wówczas wybrać wynik 5 lub 2.



Możesz przerzucić **jeden raz** swoją błękitną kość wody.



### Spragniona czterolistna koniczyna:

Ta koniczyna jest bardzo spragniona. Potrzebuje dużo wody i obrodzi w **tylę punktów, ile wody otrzyma**. Należy wypełnić wszystkie trzy pola na kropki, **każde jedną liczbą**. Suma tych trzech liczb daje **wynik dodatni**, który należy wpisać w **okrągłe pole na punkty** (+36). Ta koniczyna będzie wyjątkowo szczęśliwa, jeśli podlejesz ją równo. Jeśli we wszystkich **trzech** polach na kropki wpiszesz **tę samą liczbę**, otrzymasz **+36 punktów**.



### Kolczaste kaktusy:

Uważaj na tego kolczastego klienta! Musisz poświęcić szczególną uwagę, kiedy dbasz o kaktusy — z nimi **(niemalże) nie da się nie stracić punktów**. Należy wypełnić wszystkie trzy pola na kropki, **każde jedną liczbą**. Suma tych trzech liczb daje **wynik ujemny**, który należy wpisać w **okrągłe pole na punkty** (0). Kaktusy będą zadowolone, jeśli podlejesz je równo. Jeżeli we wszystkich **trzech** polach na kropki wpiszesz **tę samą liczbę**, unikniesz utraty punktów, ponieważ kaktusy liczą się wtedy jako **0 ujemnych punktów**.

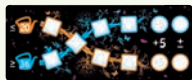


### Przykład (podczas gry):

Tomkowi udało się uzyskać wymagany wynik w drugiej sekcji. Aktywował on bonus z kości i wykorzystał go w pasywnej turze. Niewiele zabrakło, aby uzyskać wymagany wynik 25 w sekcji trzeciej. Liczby, które wpisał sumują się jedynie do 23, więc w polu na punkty musi wpisać -2. Tomek uzyskał wynik +26 w sekcji z czterolistną koniczyną. Uniknął ujemnych punktów w sekcji z kaktusami przez wpisanie trzech takich samych liczb.

## XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX Ogród B XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

W ogrodzie **B** również znajdują się kolorowe kwiaty, bonusy z kości, czterolistne koniczyny i kaktusy. Działają tak samo jak wcześniej. Jednak ogród **B** dodatkowo ma **2 łodygi**.



### Łodygi:

Należy wpisać **cztery liczby w dowolnej kolejności w każdym polu na kropki** na niebieskiej i pomarańczowej łodydze, tak aby ilość wody zgadzała się z liczbą na konewce. Łodygi w jednym miejscu się przecinają, **liczba** w tym miejscu liczy się **dla obu łodyg**. Pomarańczowa łodyga musi otrzymać **maksymalnie 20** punktów wody, niebieska natomiast musi otrzymać **minimalnie 36** punktów wody.

Kiedy wszystkie pola na kropki na łodydze zostaną wypełnione, należy **dodać wpisane liczby i porównać wynik z liczbą na konewce**.

## Czy udało się podlać łądę odpowiednią ilością wody?

Świetnie! Łódka rośnie jak szalona! Wpisz **+5 punktów** w okrągłym polu na punkty łodygi. Jeśli udało ci się pójść o krok dalej i dostarczyć mniej niż 20 lub więcej niż 36 punktów wody, możesz wtedy wpisać różnicę **między wymaganą ilością wody a ilością dostarczoną** w pole na punkty wysunięte najdalej na prawo jako **dotatkowe punkty dodatnie**.

## Czy łądka dostała zbyt dużo lub zbyt mało wody?

Ups! Niestety nie otrzymasz punktów dodatnich. Skreśl okrągłe pole na punkty z liczbą +5. Następnie zapisz różnicę **między wymaganą ilością wody a ilością dostarczoną** jako **punkty ujemne** w okrągłym polu na punkty wysuniętym najdalej na prawo.



### Przykład (podczas gry):

Ola zapełniła swoje łądki. Spełniła wymóg  $\geq 36$  punktów wody uzyskując wynik 40. Oznacza to, że otrzymuje +5 punktów i różnicę między 36 a 40 (+4 punkty).

Nie spełniła wymogu  $\leq 20$  punktów wody, uzyskując wynik 22. Oznacza to, że nie otrzymuje dodatnich punktów i zamiast tego musi wypisać różnicę między 22 a 20 (-2) jako punkty ujemne. Oli udało się wpisać tę samą liczbę trzy razy w sekcji czterolistnej koniczyny przez co otrzymuje +36 punktów.

## Koniec gry

Kiedy każda osoba wypełniła **wszystkie pola na kropke**, gra się kończy. Policzcie swoje punkty i wpiszcie je w odpowiednim polu na tabeli wyników. Kolory pól wskazują, gdzie należy wpisać odpowiednie punkty. Osoba z największą liczbą punktów wygrywa grę!

2	2	+5	
3	6	-3	
4	4	+5	
13	5 + 8	+5	
14	7 + 7	+5	
15	9 + 6	+5	
24	8 + 8 + 8	+5	
25	9 + 7 + 7	-2	
26	5 + 9 + 12	+5	
+	10 + 11 + 5	3x =	+26
0	6 + 6 + 6	3x =	0
30	26	0	= 56

**Przykład (liczenie punktów na koniec gry):**  
Tomek uzyskał wynik +30 punktów z kolorowych kwiatów i wpisuje tę liczbę poniżej, w pierwszym polu na tabeli wyników. Zapisuje +26 punktów dla sekcji czterolistnej koniczyny oraz 0 dla sekcji kaktusów w kolejnych polach.

Tomek uzyskał w sumie 56 punktów.

## Gra jednoosobowa

W grze jednoosobowej jesteś **zawsze** aktywną osobą. Oznacza to, że **zawsze** rzucasz  **błękitną i granatową kością wody**. Jednak możesz przerzucić **tylko jedną z dwóch** kości maksymalnie **trzy razy**. Skreśl jedną z trzech kości w prawym dolnym obszarze gry jednoosobowej za każdym razem, gdy przerzucisz kość.

Możesz wykorzystać bonus z kości w **dowolnej turze** po jego aktywacji. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.



Zależnie od wyniku, możesz sprawdzić jak dobrą masz rękę do roślin.

75+	Kosisz konkurencję!
60+	Gdzie drwa rąbią, tam wióry lecą.
45+	Naturze potrzebny jest czas, co?
30+	W tym roku chyba nie zakwitniesz.
do 29	Co se zasiejesz, to se zbierzesz.

