

Flower Shower!

Sven M. Kübler
Rega as plantas
e encharca-te de
pontos!



Jogadores: 1 a 4 Idades: 8+ Duração: cerca de 20 min

As plantas nos teus jardins têm sede. Certifica-te que não as regas a mais ou a menos – se o fizeres, perderás pontos. Rola a quantidade de água requerida com os teus dados de água, faz as tuas plantas brotar e colhe quantos pontos forem possíveis.

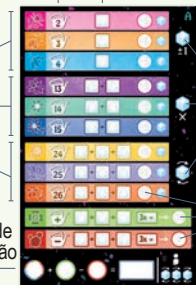
Componentes

quantidade de água
requerida

espaços quadrados de gotas

3 seções com três
fileiras de flores cada

tabela de
pontuação



jardim A

bónus dos dados

espaços redondos de
pontos

jogo a solo

1 bloco de jogo dupla face



4 dados de água
azul claro



1 dado de água
azul escuro

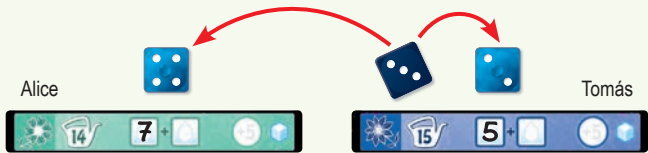
Preparação do jogo

Cada um pega numa folha do bloco de jogo, um dado de água azul claro e um lápis (não incluído). Certifiquem-se de que todas as folhas estão no mesmo lado do jardim, seja **A** ou **B** (assinalado no topo da folha, à direita). Recomendamos jogar com o jardim **A** para começar. Quem tiver o dedo mais verde começa e recebe também o dado de água azul escuro.

Como jogar

A cada turno, cada um escreve **exatamente um número** em qualquer espaço vazio de gota ☉. Quem tiver o dado azul escuro é o jogador ativo. Todos lançam o seu dado azul claro ao mesmo tempo. Como jogador **ativo**, lanças **também** o dado azul escuro e podes decidir se queres voltar a lançar **um dos teus dois dados**.

Depois, todos somam o número do **seu próprio dado azul claro** ao número do **dado azul escuro**, e escrevem o **total** de ambos os dados em **qualquer espaço vazio de gota** ☉ na sua folha. Assim que todos tiverem escrito os seus totais, o dado azul escuro passa para a próxima pessoa no sentido horário. Ela torna-se no novo jogador ativo. Agora repetem-se os passos descritos acima, até serem preenchidos **todos os espaços de água** com um número em cada.



Exemplo: A Alice rolou um 4 com o seu dado azul claro. Como jogador ativo, o Tomás rolou um 3 e um 2. A Alice soma o seu 4 ao 3 do dado azul escuro e anota o total de 7 num espaço de gota. O Tomás escreve o seu total de 5 num espaço de gota.

~~~~~ Jardim A ~~~~~



Flores coloridas:

Em cada fileira, há um **regador com um número** ao lado das flores. Este número mostra **quanta água** as flores nesta fileira necessitam. Tenta aproximar-te deste número com os teus resultados dos dados de água o mais que pudes.

Podes ver quantos números precisas de escrever numa fileira pelo número de espaços de gota. Quando tiveres preenchido todos os espaços de gota numa fileira, **soma os números que escreveste e compara o total com o número no regador.**

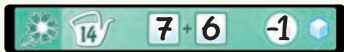
Regaste as flores na quantidade certa?

Ótimo – as flores crescem e florescem! Anota **+5 pontos** no espaço redondo de pontos (+5) para aquela fileira e circula o pequeno símbolo de dado (6) ao lado dele.

Deste às flores água a mais ou a menos?

Opá! Anota a **diferença** entre a água requerida e o total de água fornecida como **pontos negativos** no espaço redondo de pontos (+5) para aquela fileira. **Não faz diferença** se regaste a mais ou a menos.

Exemplo: A Alice não correspondeu aos 14 de água requerida. Os números que escreveu nos seus espaços de gota somam 13 (7 + 6). Ela tem que escrever a diferença de -1 no espaço de pontos. Ela não pode circular o pequeno símbolo de dado.



Bónus de dados:

Cada três fileiras de flores formam juntas uma secção. Há um bônus de dado ao lado de cada secção. Se conseguires circular **todos os três símbolos** (6) numa secção, **desbloqueias o bônus de dados à direita daquela secção**. Cada bônus dá-te uma vantagem, que podes usar **uma vez** num **turno passivo**. Risca os bônus que tiveres usado para mostrar que eles estão esgotados. Podes combinar múltiplos bônus num único turno.

Nota: Um **turno passivo** é qualquer turno no qual lanças **apenas o teu próprio** dado azul claro. Quem estiver a lançar também o dado azul escuro está num turno ativo.



Podes mudar o teu total em **+1** ou **-1**. Por exemplo, se os dois dados de água resultam num total de 12, podes torná-lo em 11 ou 13.



Podes **ignorar um dos dois dados de água** (azul claro ou escuro). Se os dados mostram um 5 e um 2, que terias que escrever como um 7, podes em vez disso escrever 5 ou 2.



Podes voltar a lançar o teu dado azul claro **uma vez**.



Trevo de quatro folhas sedento:

Este trevo tem muita sede. Ele precisa de muita água e vai dar **tantos pontos quanto for a quantidade de água** que receber. Precisas de preencher todos os três espaços com **um número cada**. Pontua o total desses três números como **pontos positivos** e escreve-os no **espaço redondo de pontos** (+36). O trevo dá-te mais sorte se o regares por igual. Se escreveres o mesmo número em todos os **três** espaços de gota, pontuas **+36 pontos**.



Catos espinhosos:

Cuidado com este tipo espinhoso! Presta atenção especial ao tomares conta dos gatos – é **(quase) impossível evitar perder pontos** com eles. Precisas de preencher todos os três espaços com um **número cada**. Pontua o total desses três números como **pontos negativos** e escreve-os no **espaço redondo de pontos** (0). Os gatos ficam mais felizes se os regares por igual. Se escreveres **o mesmo número** em todos os **três** espaços de gota, pontuas **0 pontos negativos**.



Exemplo (durante o jogo):

O Tomás correspondeu exatamente a todas as quantidades requeridas de água na segunda secção. Ele ativou o bônus de dados e já o usou num turno passivo. Ele apenas não alcançou os 25 de água requeridos na secção três. Os números que ele escreveu somam apenas 23, então ele tem que escrever a diferença de -2 no espaço de pontos.

O Tomás pontuou +26 na secção do trevo de quatro folhas. Ele evitou os pontos negativos dos gatos escrevendo o mesmo número três vezes.

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ Jardim B ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

O jardim **B** tem também as flores coloridas, bônus de dados, trevo de quatro folhas e os gatos. Eles funcionam da mesma forma que antes. Além disso, o jardim **B** tem **2 caules de flores**.



Caules de flores:

Tens de escrever **quatro números em qualquer ordem nos espaços de gota** em cada um dos caules de flores azul e laranja para corresponder à quantidade de água mostrada nos regadores. Os caules cruzam-se de modo que **um dos números conta para ambos os caules**. O caule laranja precisa de um **máximo de 20** de água, e o caule azul precisa de um **mínimo de 36** de água.

Assim que tiveres preenchido todos os espaços de gota num caule, **soma os números que escreveste e compara o total com o número no regador**.

Regaste um caule na quantidade certa?

Ótimo – o caule cresce e floresce! Anota **+5 pontos** no espaço redondo de pontos de caule. Se conseguiste regar abaixo de 20 ou acima de 36, então também podes escrever a **diferença entre o requerimento e a água fornecida** no espaço de pontos mais à direita como **pontos positivos adicionais**.

Deste a um caule água a mais ou a menos?

Opa! Infelizmente não marcas pontos adicionais. Risca o espaço redondo de pontos +5. A seguir, anota a **diferença entre a quantidade de água requerida e o total de água fornecida** como **pontos negativos** no espaço redondo de pontos mais à direita.



Exemplo (durante a partida):

A Alice já preencheu completamente os seus caules de flores. Ela cumpriu o requisito de água de ≥ 36 com o seu total de 40. Isso significa que ela pontua +5 pontos e a diferença entre 36 e 40 (+4 pontos). Ela não cumpriu o requisito de água de ≤ 20 com o seu total de 22. Isso significa que ela não pontua pontos positivos e, em vez disso, tem de escrever a diferença entre 22 e 20 (-2) como pontos negativos.

Alice conseguiu escrever o mesmo número três vezes para o trevo de quatro folhas e pontua +36 pontos.

Fim da partida

Assim que todos tenham preenchido **todos os espaços de gota**, a partida termina. Conta todos os teus pontos e escreve-os nos espaços apropriados na tabela de pontuação. As cores dos espaços indicam onde anotar os pontos. O jogador com mais pontos vence!

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
-	6 + 6 + 6	3x =	0
30	26	0	= 56

Exemplo (pontuação no fim da partida):

O Tomás marcou um total de +30 pontos das flores coloridas e escreve esse número abaixo no primeiro espaço da tabela de pontuação. Ele escreve +26 pontos pelo trevo de quatro folhas e 0 pelos gatos nos espaços seguintes.

O Tomás marcou um total de 56 pontos.

Jogo a solo

No jogo a solo, és sempre o jogador ativo. Isso significa que lanças sempre um dado de água azul claro e um azul escuro. No entanto, podes somente voltar a lançar um dos dois dados um total de três vezes. A cada vez, risca um dos três dados na área solo abaixo à direita. Podes usar um bônus de dado em qualquer turno após ativá-lo. Todas as outras regras permanecem as mesmas.



Dependendo da tua pontuação, podes medir aqui quão verde é o teu dedo.

75+	Boa colheita!
60+	Tu vês o cerne da questão.
45+	Estás a parar para cheirar as rosas.
30+	És de floração tardia.
até 29	Colhes o que plantas ...

