

# Flower Shower!

Sven M. Kübler

Поливайте рослини й отримуйте купу очок!



Гравців: 1–4 Вік: від 8 років Тривалість гри: 20 хв.

Рослини у вашому саду хочуть пити. Якщо поливатимете їх забагато або замало, втрачатимете очки. Кидайте водні кубики, щоби визначити необхідну кількість води, вирощуйте рослини й збирайте якомога більше очок.

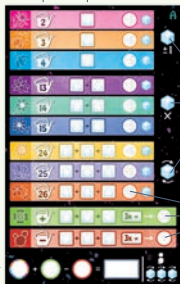
## Компоненти

необхідна кількість води

квадратні місця для крапель

3 секції по три рядки квітів

таблиця очок



сад А

бонуси кубиків

круглі місця для очок

гра для одного

1 двостороння ігрова планшетка



4 блакитні водні кубики




1 темно-синій водний кубик

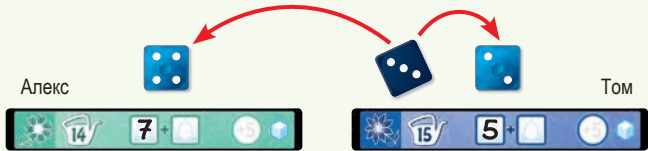
## Початок гри

Кожен бере з планшетки по картці, по блакитному водному кубикі, а також по олівцю (не в комплекті). Переконайтеся, що всі ваші картки на одному боці саду — **А** або **В** (вказано в правому верхньому кутку). Радимо спочатку грати з садом **А**. Починає найуміліший садівник — також цей гравець отримує темно-синій водний кубик.

## Як грати

Кожного ходу усі гравці записують **по одному числу** в будь-яке порожнє місце для крапель . Поточний активний гравець — той, у кого темно-синій кубик. Усі кидають свої блакитні водні кубики одночасно. **Активний** гравець може **також** кинути темно-синій водний кубик і, за бажанням, повторно кинути **один** зі своїх двох кубиків.

Тоді кожен гравець додає число, що випало на **відповідному блакитному кубик**у, до числа з **темно-синього кубика**. Запишіть **суму** з обох кубиків у **будь-яке вільне місце для крапель**  на своїй картці. Коли всі позаписували свої суми, передайте темно-синій водний кубик наступному гравцю за годинниковою стрілкою. Ця людина стає поточним активним гравцем. Тепер повторіть описані вище кроки. Робіть це, поки не внесете по одному числу до **всіх місць для крапель**.



**Приклад:** Алекс кидає блакитний водний кубик, і в неї випадає 4. Як активний гравець, Том кидає свої кубики, і в нього випадає 3 й 2. Алекс додає 4 зі свого кубика до 3 із темно-синього водного кубика й записує суму 7 до місця для крапель. Том записує до місця для крапель свою суму 5.

## Сад А




### Барвисті квіти:

У кожному рядку біля квітів є **лійка з числом**. Це число показує **кількість води**, потрібної квітам у цьому рядку. Намагайтеся якомога ближче підійти до цього числа за допомогою водних кубиків.

Кількість чисел, які потрібно записати до рядка, можна визначити за кількістю місць для крапель. Заповнивши в рядку всі місця для крапель, **складіть записані числа й порівняйте суму з числом на лійці.**

### Вдалося полити квіти потрібною кількістю води?

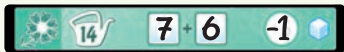
Чудово — квіти ростуть і розвиваються! Запишіть **+5 очок** у круглому місці для очок (+5) для цього рядка й обведіть маленький значок кубика  поряд із ним.

### Квітам дісталось забагато чи замало води?


Отакої! Запишіть **різницю** між необхідною кількістю води й об'ємом вилитої води як **від'ємні очки** у кругле місце для очок (+5) для цього рядка. **Не має значення** чи води виявилось забагато, чи замало.

### Приклад:

Алекс **не** вдалося вилити необхідну кількість води — 14. Записані нею числа складають у сумі 13 ( $7 + 6$ ). Вона має записати різницю -1 у місце для очок. Вона **не** може обвести значок кубика.



### Бонуси кубиків:

Кожні три рядки квітів разом утворюють секцію. Поруч із кожною секцією є бонус кубиків. Якщо ви зможете обвести **всі три значки кубиків**  в одній секції, **ви здобуваєте бонус кубиків праворуч від тієї секції.** Кожен бонус дає перевагу, якою можна скористатися **один раз** під час **пасивного ходу.** Викресліть використані бонуси, щоби показати, що їх вичерпано. Також можна поєднувати кілька бонусів за один хід.

**Зверніть увагу:** Пасивний хід — це будь-який хід, під час якого ви кидаєте **тільки власний** блакитний водний кубик. Той, хто також кидає темно-синій водний кубик, має активний хід.



Суму можна змінювати на **+1** або на **-1**. Наприклад, якщо після кидання обох кубиків отримано суму 12, її можна перетворити на 11 чи 13.



Можна **ігнорувати один із двох водних кубиків** (блакитний чи темно-синій). Якщо кубики показують 5 і 2, що треба буде записати як 7, можна натомість записати 5 або 2.



Повторно кинути блакитний водний кубик можна **один раз**.



### Спрагла чотирилиста конюшина:

Ця конюшина дуже хоче пити. Їй потрібно багато води, і вона даватиме **стільки ж очок, скільки отримає води**. Потрібно записати **по одному числу** в кожне з трьох місць для крапель. Сума цих чисел зараховується вам як **плюсові очки** — записуйте їх у **кругле місце для очок** (36). Конюшина приносить щастя, якщо поливати її рівномірно. Якщо ви запишете **однакове число** у всі **три** місця для крапель, то отримуєте **+36 очок**.



### Колючий кактус:

Обережно із цим колючим клієнтом! Кактусам потрібен особливий догляд — з ними **(майже) неможливо не втрачати очки**. Потрібно записати **по одному числу** в кожне з трьох місць для крапель. Сума цих трьох чисел зараховується вам як **від'ємні очки** — записуйте їх у **кругле місце для очок** (0). Кактуси найбільше задоволені, якщо поливати їх рівномірно. Якщо ви запишете **однакове число** у всі **три** місця для крапель, то не втратите очки, оскільки кактус рахується як **0 від'ємних очок**.



### Приклад (у грі):

Том набрав точну кількість води для квітів у другій секції. Він задіяв бонус кубиків і вже скористався ним під час пасивного ходу. Він не набрав необхідну кількість води (25) у секції номер три. Записані ним числа в сумі становлять лише 23, тож він змушений записати -2 у місці для очок. Том заробляє +26 очок в секції чотирилистої конюшини. Він уник від'ємних очок кактуса, записавши однакове число тричі.

## Сад В

У саду **В** теж є барвисті квіти, бонуси кубиків, чотирилиста конюшина й кактуси. Вони працюють так само, як і раніше. Крім цього, в саду **В** є 2 квіткові пагони.



### Квіткові пагони:

Ви маєте записати **чотири числа у місця для крапель в будь-якому порядку** на кожному із синіх і помаранчевих пагонів, щоби вилити необхідну кількість води, вказану на лійках. Пагони переплітаються, тож **одне з чисел** рахується **для обох пагонів**. Помаранчевому пагону потрібно **щонайбільше 20** води, а синьому — **щонайменше 36** води.

Заповнивши всі місця для крапель на пагоні, **складіть записані числа й порівняйте суму з числом на лійці.**

## Вдалося полити пагони слухною кількістю води?

Чудово — пагін росте й розвивається! Запишіть **+5 очок** до круглого місця для очок відповідного пагона. Якщо ви доклали додаткових зусиль і вилили менше 20 або більше 36, тоді ви також можете записати **різницю між необхідною й вилитою водою** у місце для очок справа як **додаткові плюсові очки**.

## Пагонам дісталось забагато чи замало води?

Отакої! На жаль, ви не заробите плюсових очок. Викресліть кругле місце з **+5 очок**. Тоді запишіть **різницю між необхідною кількістю води й загальною кількістю вилитої води** як **від'ємні очки** у кругле місце справа.



## Приклад (у грі):

Алекс уже повністю полила квіткові пагони. Вона виконала вимогу  $\geq 36$ , досягнувши в сумі 40. Це значить, що їй зараховується **+5 очок**, а також різниця між 36 й 40 (**+4 очки**). Вона не виконала вимогу  $\leq 20$ , досягнувши в сумі 22. Це значить, що їй не зараховуються плюсові очки, натомість вона має записати різницю між 22 й 20 (**-2**) як **від'ємні очки**. Алекс вдалося записати однакове число три рази для чотирилистої конюшини, тож вона заробляє **+36 очок**.

## Закінчення гри

Коли кожен гравець заповнив **усі місця для крапель**, гра закінчується. Підрахуйте всі свої очки й запишіть їх до відповідних місць на таблиці очок. Кольори місць позначають, куди слід записувати відповідні очки. Виграє той, хто набере найбільше очок!



### Приклад (підрахунок наприкінці гри):

Том набрав у сумі +30 очок від барвистих квітів, тож запише це число знизу в перше місце на таблиці очок. Він запише +26 очок за чотирилисту конюшину й 0 за кактус у наступні місця.

Загалом Том набрав 56 очок.

## Гра для одного

У грі для одного ви **завжди** є активним гравцем. Це значить, що ви **завжди** кидаєте **блакитний і темно-синій водні кубики**. Однак, ви можете повторно кинути **один із двох кубиків не більше трьох разів** загалом. Роблячи це, щоразу викреслюйте один із трьох кубиків в зоні для одного гравця, що знаходиться справа знизу. Задіявши бонус кубиків, його можна використовувати під час **будь-якого ходу**. Усі інші правила чинні.



Ви можете вимірювати своє садівницьке завзяття за кількістю захованих очок.

75+	Аж граблями загібаєте!
60+	За деревами й ліс побачите.
45+	Життя прекрасне, що той запах троянд.
30+	Ви — пізній цвіт.
до 29	Пожинаєте, що посіяли ...

