



Tulipany, groszki, irysy i róże zachwycają dorodnymi pakami i niesamowitymi kolorami, a miła pogoda sprzyja florystycznym zawodom. Jeśli chcesz się przekonać, czy i Ty jesteś w stanie uprawiać tak pięknie i bujnie rosnące kwiatki, zaproś bliską osobę do rozgrywki!

Sprawdźcie, które z Was jest w stanie wyhodować większe i piękniejsze kwiatki, ale najpierw przeczytajcie niniejszą instrukcję, z której dowiedziecie się wszystkiego o sadzeniu, podlewaniu, no i oczywiście o niesamowitych zdolnościach doniczek!

## Cel gry

Konkurujecie ze sobą w tworzeniu jak najpiękniejszej wiązanki kwiatków. Im dłuższe i bardziej różnorodne kwiatki w wiązance, tym więcej punktów na koniec gry!

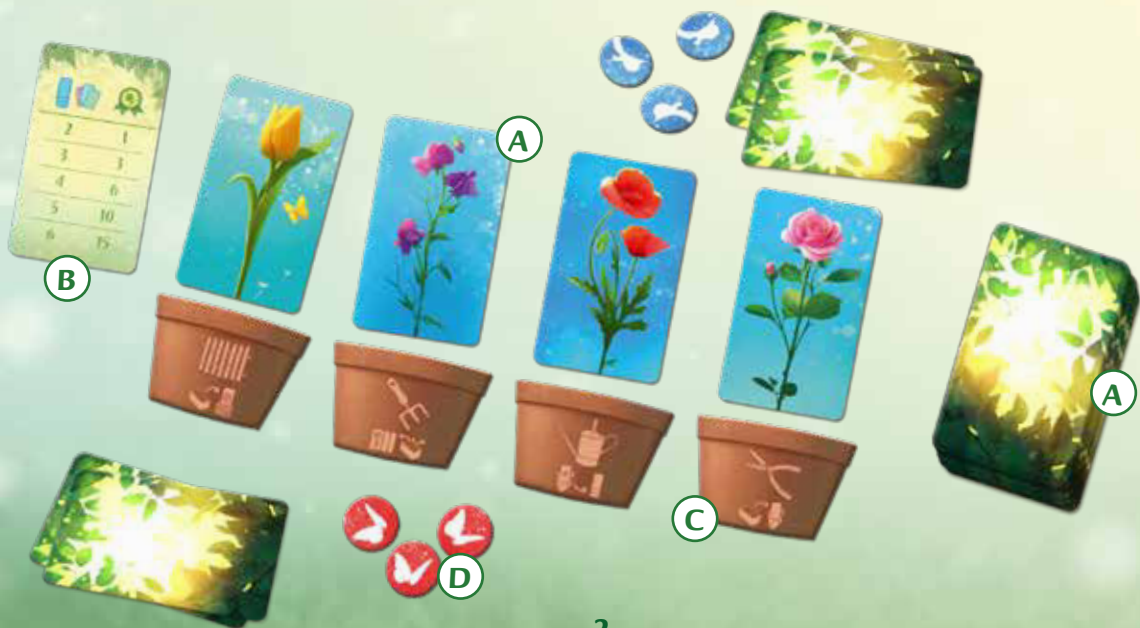
## Przygotowanie gry

- ✂ Potasuj dobrze wszystkie karty kwiatków.
- ✂ Każde z Was bierze po 3 znaczniki akcji w 1 kolorze.
- ✂ 4 płytki donic ułóż obok siebie w szeregu w losowej kolejności. Każde z Was powinno mieć do nich swobodny dostęp.
- ✂ Nad każdą płytką donicy połóż 1 kartę kwiatka z talii. Jeśli rodzaj kwiatka się powtórzy, odłóż kartę na bok i wyłóż kolejną. Na początku rozgrywki nad każdą donicą musi się znajdować inny kwiatek.
- ✂ Wtasuj odłożone karty do talii. Zakrytą talię połóż w zasięgu Waszych rąk.
- ✂ Odłóż do pudełka 1 zakrytą kartę (bez podglądania) – nie będzie brać udziału w grze.
- ✂ Rozdaj sobie i przeciwnikowi po 2 zakryte karty kwiatków, to będą Wasze startowe karty na ręce.

Grę zaczyna ten gracz, który jako ostatni podlewał kwiatki.

## Zawartość:

- A.** 54 karty kwiatków (po 9 w 6 rodzajach),
- B.** karta punktacji,
- C.** 4 płytki donic,
- D.** 6 znaczników akcji specjalnych (po 3 na gracza).



## Przebieg rozgrywki

Gra toczy się w naprzemiennych turach. W swojej turze każde z Was może wykonywać różne akcje aż do momentu, gdy **zetnię kwiatka**, będzie miało **pecha** albo **spasuje**. Każdą turę zawsze rozpoczyna się od akcji **Rozrostu**, kolejne akcje można wykonywać w dowolnej kolejności, można także powtarzać **Rozrost**.

## Akcje

*Jeśli w swojej poprzedniej turze użyłeś znacznika akcji specjalnej, teraz usuń go z doniczki i odłóż do pudełka.*

### Rozrost (obowiązkowo rozpoczyna turę)

Ciągniesz wierzchnią kartę z zakrytej talii kwiatków i dokładasz nad pasującą donicę zgodnie z regułami opisanymi poniżej. Jeśli udało Ci się dołożyć kartę (zob. ilustracja), Twoja tura trwa dalej.

- ✗ Jeśli na stole jest donica z takim rodzajem kwiatka, to karta jest dokładana tak, aby częściowo zasłaniała już leżącą. W ten sposób powinien powstać ciąg kart tworzący 1 kwiatek z dłuższą łodygą.
- ✗ Jeśli nie ma donicy z takim kwiatkiem, ale jakaś donica jest pusta, to należy posadzić kwiatek w jednej z nich, kładąc kartę nad płytką donicy.
- ✗ Jeśli na stole nie ma kwiatka w tym samym rodzaju i brakuje wolnych donic, to masz **pecha** i odrzucasz dobraną kartę, a Twoja tura natychmiast się kończy.

### Zasadzenie

Raz na turę możesz dołożyć 1 kartę z ręki nad donicę z tym samym rodzajem kwiatka. Nie można w ten sposób przekroczyć limitu 6 kart nad donicą.

***Uwaga!** Po zagraniu karty nie dobieramy na rękę kolejnej. Dodatkowe karty można dobrać po zagraniu akcji specjalnej.*

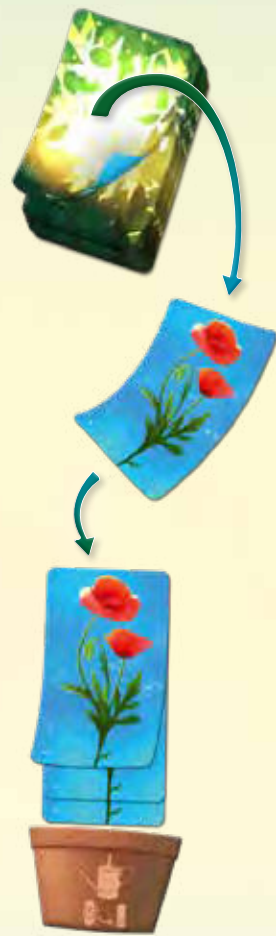
### Ścięcie kwiatka

Wybierasz donicę, która ma **co najmniej 2 karty kwiatków**, i zabierasz znad niej wszystkie karty. Taki zestaw kładziesz przed sobą – będzie punktowany na koniec gry. Każdy zestaw jest zbierany i odkładany osobno. Nie można połączyć ze sobą zestawów składających się z tych samych rodzajów kwiatków, ale można mieć 2 zestawy takich samych kwiatków.

***Uwaga!** Użycie tej akcji natychmiast kończy Twoją turę.*

### Pasowanie

Możesz zakończyć swoją turę, nie ścinając kwiatka.



***Uwaga!** Donica nie może mieć nad sobą więcej niż 6 kart kwiatków. Jeśli wylosowana karta byłaby 7. tego samego rodzaju, to masz **pecha** i odrzucasz znad donicy wszystkie karty składające się na tego kwiatka – przekwitła, a Twoja tura dobiega końca.*

## Akcja specjalna

Raz na swoją turę, ale dopiero **po wykonaniu obowiązkowej akcji Rozrostu**, możesz położyć znacznik akcji specjalnej na jedną z donic, na której nie znajduje się żaden znacznik. Znacznik ten musisz odrzucić do pudełka na początku swojej następnej tury. Taka akcja ma 2 efekty.

- ✘ Po pierwsze kwiatek nad daną donicą jest chroniony przed akcją **Ścięcie kwiatka**, którą mógłby wykonać przeciwnik, aż do Twojej następnej tury.
- ✘ Po drugie w tej turze, w dowolnym momencie możesz wykonać specjalną akcję przypisaną do danej donicy.



### ✘ **Konewka**

Możesz zagrać 1 kartę z ręki i dołożyć do donicy z dowolnym rodzajem kwiatków. Karta ta jest wstawiana na sam spód tak, aby było widać tylko łodygę. Rodzaj kwiatka w donicy się nie zmienia. Nie można w ten sposób przekroczyć limitu 6 kart kwiatków w donicy.



### ✘ **Płotek**

Jednorazowo możesz zignorować **pecha** w tej turze podczas używania akcji **Rozrostu**. Kartę, która spowodowała **pecha**, odrzucasz i kontynuujesz swoją turę zamiast ją zakończyć.



### ✘ **Grabki**

Podglądasz 3 wierzchnie karty z talii i odkładasz je z powrotem w wybranej przez siebie kolejności.



### ✘ **Sektor**

Ciągniesz kartę z talii i dodajesz ją do swojej ręki. (Nie pokazujesz jej przeciwnikowi).



## Koniec gry

Gdy ostatnia karta z talii zostanie dociągnięta, aktywny gracz rozgrywa swoją turę do końca. Jeśli był graczem rozpoczynającym grę, jego przeciwnik pomija akcję **Rozrostu** i może jeszcze wykonać akcje **Zasadenia**, **Ścięcie kwiatka** i, jeśli pozostał mu jeszcze znacznik akcji specjalnych, użyć **Konewki** – w ten sposób oboje rozegracie tę samą liczbę tur.

## Punktacja

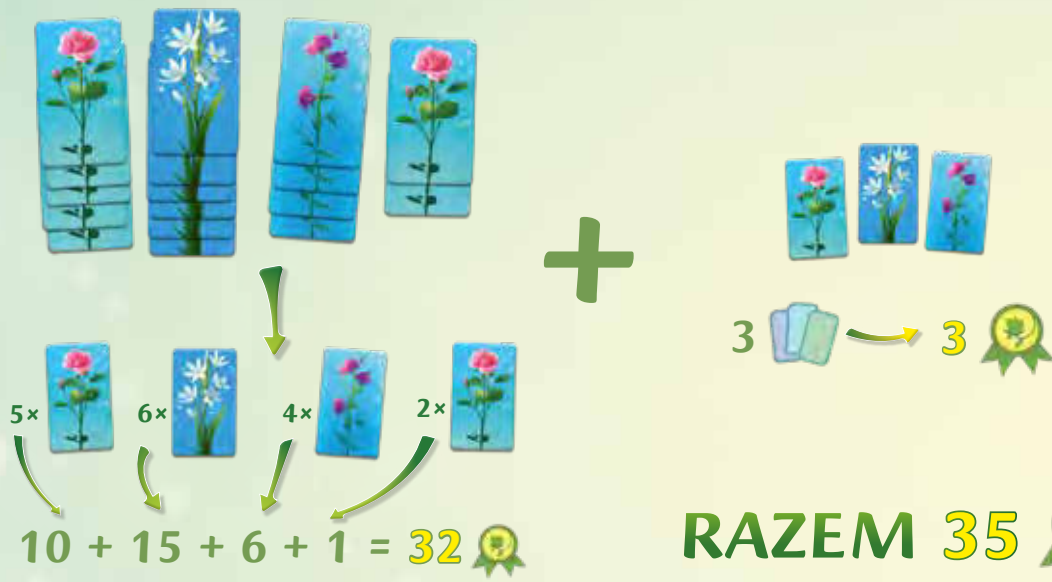
Punkty zdobywacie w 2 kategoriach (zob. przykład po prawej).

- ✘ Za sumę wartości kwiatków w swojej wiązance.
- ✘ Za różne rodzaje kwiatków w swojej wiązance.

Punkty są przydzielane według tabeli na karcie punktacji.

długość kwiatka	rodzaje kwiatków	liczba punktów
2	1	
3	3	
4	6	
5	10	
6	15	

## Końcowy wynik gracza



Dodajecie do siebie punkty zdobyte za sumę wartości kwiatków i za ich rodzaje. Osoba z większą liczbą punktów wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu pozostało więcej znaczków akcji specjalnych. Jeśli nie rozstrzyga to remisu, zalecamy rozegranie dodatkowej partii.

### Dłuższa rozgrywka (wariant)

Zaleca się rozegranie 3 partii z rzędu. Drugą i trzecią partię zaczyna ten gracz, który ma łącznie mniej punktów z poprzednich partii. Wygrywa ta osoba, która ma wyższą sumę punktów po 3 partiach.

### Gra z dzieckiem (wariant)

Odwróć doniczki na stronę bez ikon narzędzi. Od tej pory doniczki nie mają przypisanych akcji specjalnych (nie można ich wykonywać), a znaczki akcji służą jedynie do rezerwacji kwiatków.



**Róża**  
*Rosa*

Dopiero około roku 1930 wskutek mutacji uzyskano pierwsze róże o jaskrawoczerwonym kolorze.



**Irys**  
*Iris*

Słowo *iris* pochodzi z greki i oznacza tęczę, co nawiązuje do ogromnego zróżnicowania barw tych kwiatów.



**Tulipan**  
*Tulipa*

Nazwa tych popularnych wiosennych kwiatów pochodzi od perskiego słowa *dolbend* oznaczającego tkaninę, z której upina się turban.



**Mak polny**  
*Papaver*

Istnieje niemal 100 odmian maku. Najbardziej znane są mak polny i mak lekarski, który zastąpił przede wszystkim jako roślina lecznicza.



**Groszek pachnący**  
*Lathyrus*

Groszki pachnące pochodzą z terenów basenu Morza Śródziemnego: Grecji, Sycylii i Afryki Północnej.



**Schizostylis**  
*Schizostylis*

Rośliny te są często sadzone w zwykłej ziemi na skraju oczek wodnych. Są odporne na obfite opady deszczu i podnoszenie się poziomu wody.



# rebel

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk  
www.wydawnictworebel.pl

wydawnictwo@rebel.pl

© 2017 Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra powstała w trakcie cyklicznych warsztatów dla twórców gier planszowych Laboratorium Gier organizowanych przez Rebelatorium – dział Badań i Rozwoju firmy Rebel.

Autorzy gry: Przemysław Fornal, Kajetan Kusina, Mateusz Piłulski i Kamil Rogowski

Ilustracje: Bartłomiej Kordowski

Redakcja i korekta: zespół Rebel