



Późna wiosna... Malownicza i przepiękna kolorami... Wszędzie czuć kwitnące kwiaty, na których siadają kolorowe motyle. A gdyby tak wokół naszej altany udało się obsadzić najpiękniejsze rabatki, które przyciągną najwięcej motyli? Inni ogrodnicy na pewno by nam zazdrościli! To idealny pomysł na przyjemne spędzenie tego słonecznego popołudnia!

ELEMENTY GRY

54 kafelki:

40 kafelków kwiatów

(na każdym 2 pojedyncze kwiaty)



10 pęków kwiatów

(na każdym pęk 2 lub 3 kwiatów)



4 altany



40 motyli

(po 10 sztuk w 4 kolorach)



1 woreczek



4 kapelusze (w 4 kolorach);
po drugiej stronie jest **skrót zasad**



21 kart

Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • [/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



CEL GRY

Gracze wcielają się w role ogrodników starających się stworzyć najpiękniejsze i największe rabatki w swoich ogródkach działkowych. Kwiaty przyciągną wiele motyli w różnych kolorach. Im więcej motyli przyleci, tym więcej punktów gracz zdobędzie. Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

A Weźcie **po 1 altanie** oraz **po 1 kapeluszu** tego samego koloru. Połóżcie je przed sobą. Altana to pierwszy kafelek na waszej **działce**.

B Wszystkie **motyle** wrzućcie do **woreczka** i dokładnie wymieszajcie.

C W zależności od liczby graczy odłóżcie do pudełka odpowiednią liczbę **kafelków kwiatów**:

2 graczy – odłóżcie wszystkie kafelki kwiatów z **biedronką** oraz wylosowane 4 kafelki kwiatów,

3 graczy – odłóżcie wylosowane 4 kafelki kwiatów,

4 graczy – nic nie odkładajcie do pudełka.

Kafelki kwiatów biorące udział w grze połóżcie obrazkiem do dołu, wymieszajcie, stwórzcie z nich kilka stosów i umieśćcie z boku stołu.

D Na środku stołu stwórzcie 2 koła z odpowiedniej liczby **kafelków kwiatów**. Nazywać je będziemy **straganami**.

2 graczy – każdy stragan z 3 kafelków kwiatów,

3 graczy – każdy stragan z 4 kafelków kwiatów,

4 graczy – każdy stragan z 5 kafelków kwiatów.



2 graczy



3 graczy



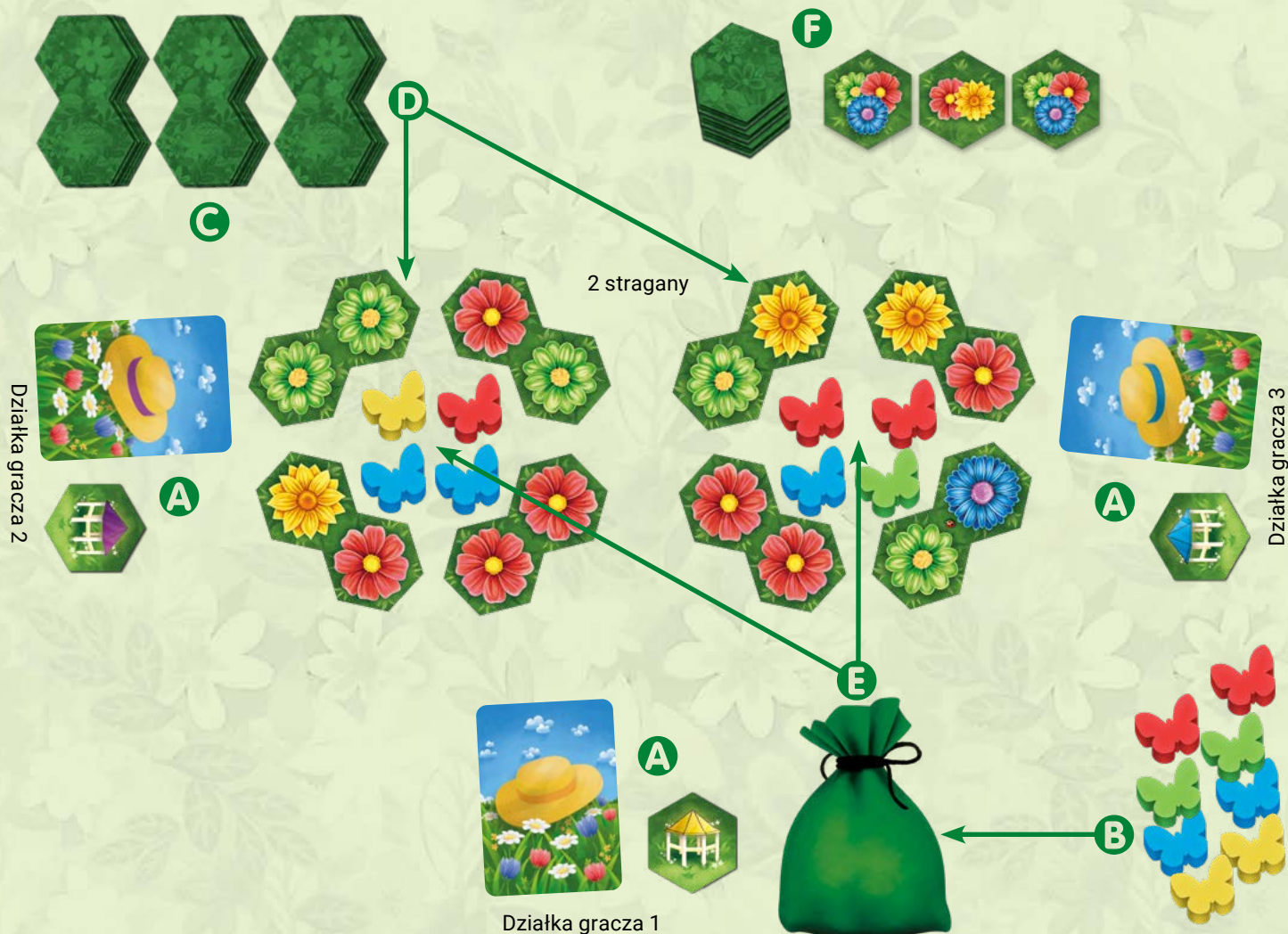
4 graczy

E Na każdym **straganie** połóżcie **motyle** wylosowane z woreczka. Ich liczba odpowiada liczbie kafelków kwiatów, z których zbudowany jest stragan.

F **Pęki kwiatów** połóżcie obrazkami do dołu, wymieszajcie, stwórzcie z nich stos i umieśćcie z boku stołu. Następnie weźcie **3 pęki kwiatów** z góry stosu i połóżcie (obrazkami do góry) w rzędzie.

Karty odłóżcie do pudełka. Są wykorzystywane w wariacie gry opisanym pod koniec instrukcji.

Przygotowanie gry dla 3 osób:



Zanim przejdziemy do zasad gry, poznajcie **2 ważne definicje**.

DZIAŁKA to wszystkie elementy leżące przed graczem z wyjątkiem kapelusza.

RABATKA to grupa kwiatów tego samego koloru sąsiadujących ze sobą bokami.

- 1 kwiat również tworzy rabatkę.
- pęki kwiatów mogą wchodzić w skład kilku rabatki.

Przykład: Pęk **czerwono-żółtych** kwiatów wchodzi w skład rabatki **czerwonej** i **żółtej**. Na tej działce jest więc 5 rabatki:

- 1 rabatka **zielona** (4 kwiaty),
- 1 rabatka **niebieska** (3 kwiaty),
- 1 rabatka **żółta** (3 kwiaty),
- 2 rabatki **czerwone** (1 kwiat i 7 kwiatów).



Działka gracza z 5 rabatkami

PRZEBIEG ROZGRYWKI

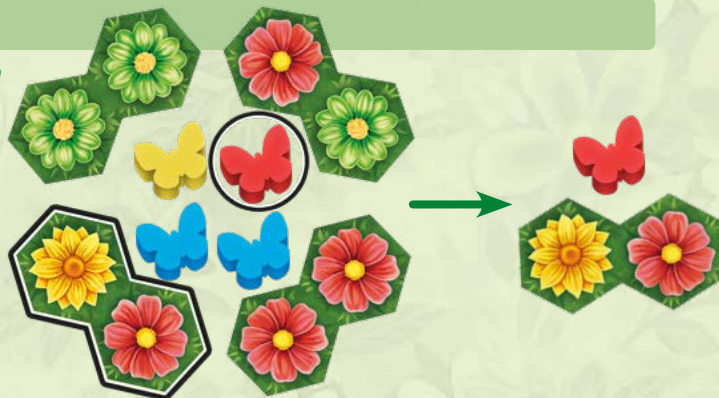
Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio była na działce (lub najmłodszy gracz). Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura gracza składa się z 4 faz:

1. WIZYTA NA STRAGANIE
2. SADZENIE KWIATÓW
3. POJAWIA SIĘ MOTYL!
4. NOWY STRAGAN

1. WIZYTA NA STRAGANIE

Gracz odwiedza stragan i kupuje kwiaty na swoją działkę. Wśród zakupionych kwiatów skrył się motyl, który upięknszy działkę gracza.

- Gracz wybiera **1 kafelek kwiatów** i **1 motyla** z 1 straganu. **Nie można** ich brać z różnych straganów.
- Kolor wziętego motyla może być inny niż kolor kwiatów na wybranym kafelku.



2. SADZENIE KWIATÓW

Gracz po wizycie na straganie sadzi zakupione kwiaty na swojej działce.

Gracz kładzie kafelek kwiatów wzięty ze straganu na swojej działce zgodnie z poniższymi zasadami:

- Dokładany kafelek kwiatów musi się stykać przynajmniej 1 bokiem z kafelkiem leżącym już na działce gracza.
- Dokładany kafelek kwiatów nie może zakryć innego kafelka ani jego fragmentu.
- **Uwaga!** Dopóki **altana** gracza nie będzie otoczona kafelkami, dokładane kafelki muszą sąsiadować przynajmniej 1 bokiem z altaną.

Przykład: Gracz sadzi kwiaty kupione na straganie: **czzerwony** i **żółty**.

A Nie może posadzić ich tutaj, ponieważ altana nie jest jeszcze otoczona kafelkami.

B Może posadzić je w taki sposób.

C Może posadzić je w taki sposób.



Dołożenie kafelka kwiatów może spowodować **połączenie kilku rabatek w tym samym kolorze**.

3. POJAWIA SIĘ MOTYL!

Motyl, który przybył wraz z graczem ze straganu na działkę, siada na 1 z zakupionych kwiatów lub na kapeluszu gracza.

Na dołożonym przed chwilą kafelku kwiatów gracz może (ale nie musi) umieścić motyla wziętego ze straganu. Robi to zgodnie z poniższymi zasadami:

- Motyla można umieścić wyłącznie na kwiatku tego samego koloru co motyl.
- Motyla można umieścić wyłącznie na rabatce, na której jeszcze nie ma żadnego motyla.

Jeśli gracz nie chce lub nie może umieścić motyla na dołożonym przed chwilą kafelku kwiatów, kładzie go **na swoim kapeluszu**.

Przykład:

- A** Gracz **nie może** umieścić **czerwonego** motyla na **czerwonym** kwiatku, ponieważ na tej rabatce jest już motyl.
- B** Gracz **może** umieścić **czerwonego** motyla na **czerwonym** kwiatku, ponieważ na tej rabatce nie ma motyla.
- C** Gracz **nie może** umieścić **czerwonego** motyla na **żółtym** kwiatku, ponieważ kolor motyla jest inny niż kolor kwiatka.



4. NOWY STRAGAN

Jeśli któryś stragan sprzeda wszystkie swoje kwiaty, na jego miejsce pojawi się nowy. Z nowymi kwiatami i motylami!

Jeśli wzięty przed chwilą przez gracza kafelek kwiatów i motyl były ostatnimi elementami ze straganu, gracz tworzy nowy stragan w taki sam sposób, jak podczas przygotowywania rozgrywki (patrz: PRZYGOTOWANIE GRY, pkt **D**). Jeśli w obu straganach wciąż są dostępne kafelki kwiatów i motyle, gracz nie tworzy nowego straganu.

Jeśli stosy kafelków kwiatów się wyczerpały lub w woreczku nie ma już motyli, gracz nie tworzy nowego straganu.

PĘKI KWIATÓW

Na początku i/lub na końcu swojej tury gracz może (ale nie musi) zdobyć dowolną liczbę pęków kwiatów.

- Jeśli chce je zdobyć, wybiera 1 z odkrytych pęków. Oddaje za niego **2 motyle tego samego koloru ze swojego kapelusza** – odkłada je do pudełka (nie do woreczka!).



- Następnie gracz musi posadzić zdobyty pęk kwiatów na swojej działce (zachowując zasady dokładania kafelków – patrz: *SADZENIE KWIATÓW*).
- Po posadzeniu pędu kwiatów gracz może **przenieść na niego 1 motyla ze swojego kapelusza** (zachowując zasady umieszczania motyli – patrz: *POJAWIA SIĘ MOTYL!*).
- Następnie gracz odkrywa nowy pęk kwiatów ze stosu, aby w rzędzie zawsze były widoczne 3 pęki kwiatów.
- Gracz, jeśli chce i ma odpowiednie motyle na swoim kapeluszu, może kontynuować zdobywanie pęków kwiatów.

Dołożenie pędu kwiatów może spowodować **połączenie kilku rabatek w tym samym kolorze**. Dzięki temu na powstałej rabatce może się znajdować **kilka motyli**.

Przykład: Po dołożeniu **czzerwono-niebiesko-zielonego** pędu kwiatów kilka rabatki się połączyło:

- 3 małe **zielone** rabatki 1-kwiatowe połączyły się w 1 rabatkę 4-kwiatową z 2 motylami,
- 2 **czzerwone** rabatki (6-kwiatowa i 1-kwiatowa) połączyły się w 1 rabatkę 8-kwiatową z 1 motylem.



KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się, gdy wykorzystane zostaną wszystkie kafelki kwiatów i motyle z woreczka. Gracze liczą zdobyte punkty:

- **za rabatki z motylami: liczbę kwiatów** na rabatce mnoży się przez **liczbę motyli** na tej rabatce.
- **za motyle na kapeluszu: 1 punkt** za każdego motyla.

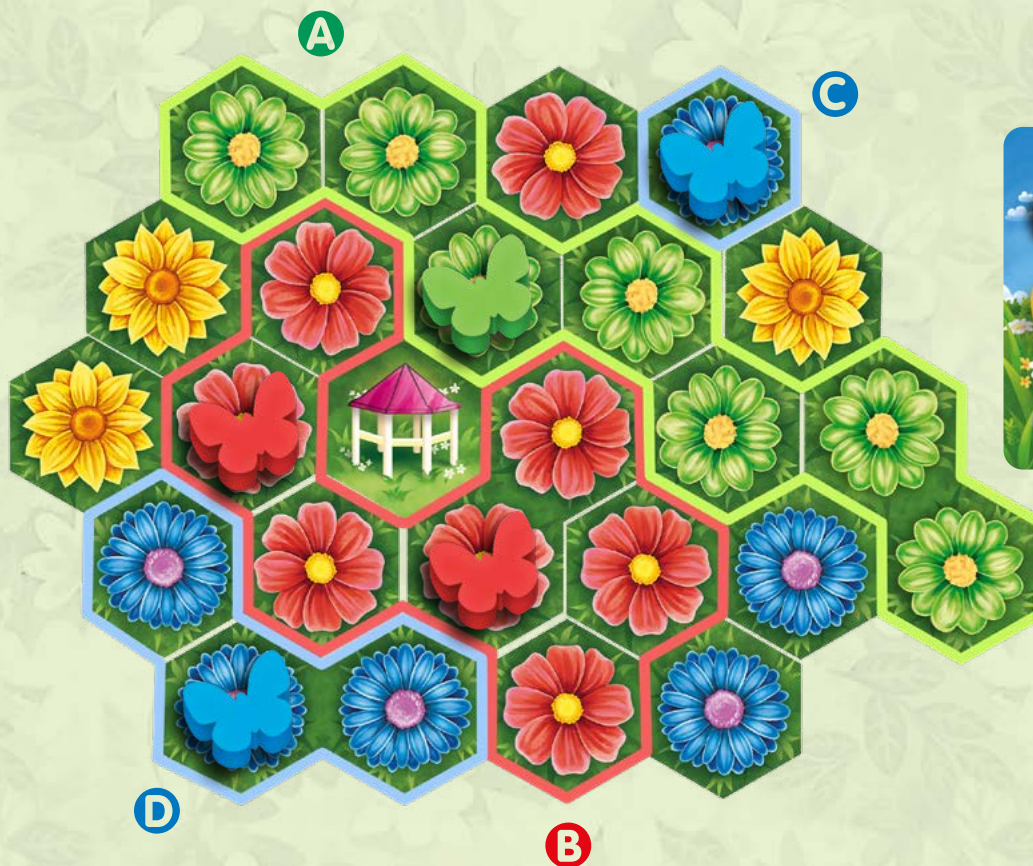
Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył w sumie najwięcej punktów. W wypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej motyli na swoim kapeluszu. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: Gracz liczy punkty za swoje rabatki:

- A zielona** rabatka = **7 pkt** (7 kwiatów × 1 motyl),
- B czerwona** rabatka = **14 pkt** (7 kwiatów × 2 motyle),
- C niebieska** mała rabatka = **1 pkt** (1 kwiat × 1 motyl),
- D niebieska** większa rabatka = **3 pkt** (3 kwiaty × 1 motyl).

Na pozostałych rabatkach nie ma motyli, gracz nie zdobywa więc za nie punktów.

Na kapeluszu ma **2 motyle**, za które otrzymuje **2 punkty**. W sumie gracz zdobył **27 punktów**.



WARIANT Z KARTAMI

Przygotowanie gry przebiega podobnie jak w wersji podstawowej, z wyjątkiem poniższych punktów:

- F** **Pęki kwiatów** połóżcie obrazkami do dołu, wymieszajcie, stwórzcie z nich stos i umieśćcie z boku stołu. Na początku gry nie odkrywa się pęków kwiatów.
- G** **Karty** dokładnie potasujcie i ułóżcie w stos (obrazkami do dołu) obok stosu pęków kwiatów. Następnie odkryjcie **3 karty** z góry stosu i ułóżcie w rzędzie.



Rozgrywka przebiega podobnie jak w wersji podstawowej, z wyjątkiem poniższych zmian.

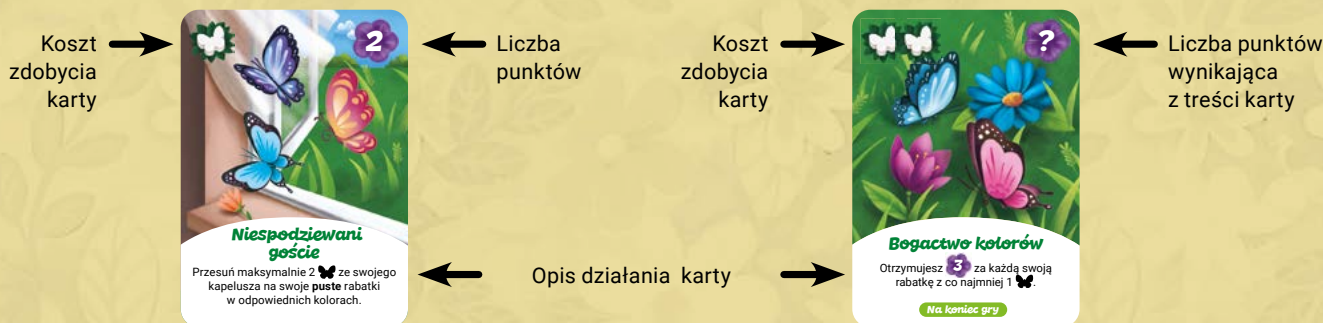
Na początku i/lub na końcu swojej tury gracz może (ale nie musi) zdobyć dowolną liczbę kart.

- Jeśli chce je zdobyć, wybiera 1 z odkrytych kart. Oddaje za nią tyle **motyli (tego samego koloru)** ze swojego kapelusza, ile jest ich **w lewym górnym rogu karty**. Odkłada je do pudełka (nie do woreczka!).
- Następnie czyta treść karty, postępuje zgodnie z nią, a kartę kładzie przed sobą obrazkiem do góry.

Uwaga! Działanie opisane na karcie można wykorzystać **tylko raz** – zaraz po zdobyciu karty, chyba że treść karty mówi inaczej.

- Gracz odkrywa nową kartę ze stosu, aby w rzędzie zawsze były 3 karty.
- Jeśli chce i ma odpowiednie motyle na swoim kapeluszu, może kontynuować zdobywanie kart.

Przykładowe karty:



Na koniec rozgrywki gracze do swoich wyników dodają punkty za karty. Liczba punktów podana jest w górnym prawym rogu lub w treści karty.