



Bukiet

INSTRUKCJA



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

autor:
Wouter van Strien
projekt graficzny:
Przemysław Fornal



ELEMENTY GRY



2 notesy

Każdy notes posiada 50 dwustronnych kartek. Na każdej kartce znajduje się **6 pól** – gracze hodują na nich **6 rodzajów kwiatów**: **żółte, niebieskie, czerwone, zielone, różowe** i białe.

Macie do dyspozycji 4 układy kwiatów na swoich polach: **A, B, C, D**.

Te kropki wykorzystujecie w wariacie jednoosobowym.

Na szarej części zaznaczacie zdobyte punkty.

6 kostek



5 ołówków



Żeton gracza rozpoczynającego



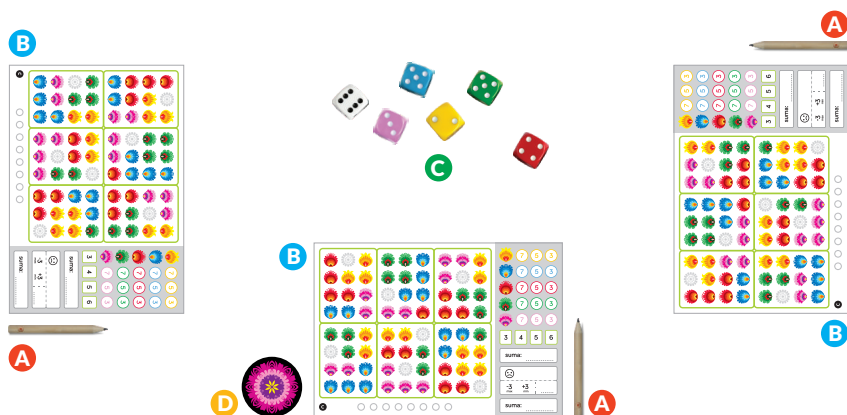
CEL GRY

Każdy z was uprawia kwiaty na swoich sześciu polach. W trakcie gry pojawiają się klienci składający zamówienia na określoną liczbę i kolor kwiatów. Im lepiej zrealizujecie zamówienia klientów, tym więcej zdobędziecie punktów. Każde błędnie zrealizowane zamówienie oznaczać będzie punkty ujemne! Zwycięzcą zostanie osoba z największą liczbą punktów.

Poniżej przedstawione zostały zasady gry dla 3 i więcej graczy. Warianty 1- i 2-osobowe znajdują się na końcu instrukcji.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Każdy gracz bierze **ołówki**.
- B** Każdy gracz bierze **jedną kartkę z notesu** i kładzie ją przed sobą na stole.
Uwaga! Grając pierwszy raz, weźcie kartki oznaczone tą samą literą (macie do dyspozycji 4 układy kwiatów na polach: **A**, **B**, **C**, **D**). W kolejnych grach każdy może brać kartki oznaczone dowolną literą.
- C** **Kostki** połóżcie na środku stołu.
- D** **Żeton gracza rozpoczynającego** bierze osoba, która ostatnio kupowała kwiaty.





PRZEBIEG ROZGRYWKI



Podczas gry będziecie rzucać kostkami, wybierać jedną z nich i zakreślać odpowiednie kwiaty na swoich kartkach. Kostki symbolizują **klientów** składających zamówienia, a zakreślanie kwiatów oznacza **ściananie ich z waszych pól**. Każda runda przebiega w poniższy sposób.

POJAWIENIE SIĘ KLIENTÓW

Osoba posiadająca żeton gracza rozpoczynającego rzuca **wszystkimi kostkami**. Robi to w taki sposób, aby wszyscy gracze widzieli wyniki na kostkach.

OBSŁUGA KLIENTA

Gracz **wybiera jedną kostkę** i kładzie ją obok siebie (nie zmieniając wyniku na kostce!). Następnie realizuje zamówienie klienta – **ścina odpowiednie kwiaty** ze swoich pól (ściananie kwiatów zostało opisane na następnej stronie).

Uwaga! Gracz nie oddaje kostki! Pozostaje ona u niego i do końca rundy jest **niedostępna dla pozostałych osób**.

Po gracz rozpoczynającym osoba siedząca z lewej strony wybiera kostkę spośród tych, które pozostały. Ma do wyboru o jedną kostkę mniej (jedną wziętą poprzedni gracz). Po wybraniu kostki ścina odpowiednie kwiaty ze swoich pól i kładzie kostkę obok siebie. Następnie kolejni gracze wykonują te same działania – wybierają kostkę i ścinają odpowiednie kwiaty ze swoich pól.

Pamiętajcie, że **tylko pierwszy gracz rzuca kostkami**. Następnie gracze kolejno wybierają po jednej z nich.

Runda się kończy, gdy wszyscy gracze wybiorą po 1 kostkę i zetną kwiaty ze swoich pól. Żeton gracza rozpoczynającego należy przekazać kolejnej osobie (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Osoba ta bierze **wszystkie kostki**. Kolejną rundę rozpocznie od rzutu kostkami i wyboru jednej z nich.

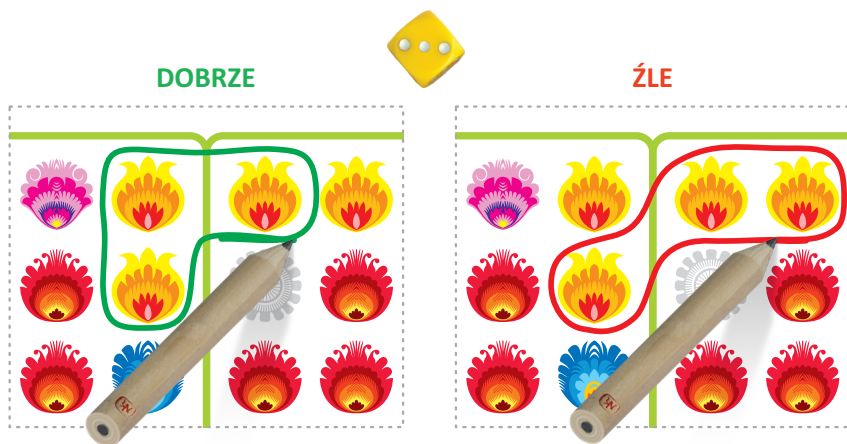


Ścinanie kwiatów

Po wybraniu kostki gracz zakreśla odpowiednie kwiaty na swojej kartce.

- Wszystkie ścinkanе kwiaty muszą znajdować się **obok siebie w pionie lub w poziomie** (nie na ukos).
- Ścinkanе kwiaty nie muszą rosnać na jednym polu – mogą znajdować się na sąsiadujących ze sobą polach.

*Przykład: Gracz wybrał **żółtą** kostkę z trzema oczkami (klient chce kupić **3 żółte** kwiaty). Gracz ścina więc **3 żółte** kwiaty ze swoich pól (zakreśla je na swojej kartce). Ścinkanе kwiaty mogą znajdować się na jednym polu lub na różnych polach (jak w tym przykładzie). Ważne, aby sąsiedowały ze sobą w pionie lub poziomie, a nie na ukos.*



- Gracz **nie może** ściąć kwiatów, które zostały ściane w poprzednich rundach.
- Gracz **nie może** ściąć **więcej** kwiatów niż zamawia klient.
- Gracz **może** ściąć **mniej** kwiatów niż zamawia klient. Spowoduje to jednak niezadowolone klienta (szczegóły na następnej stronie).
- Gracz **może** ściąć kwiaty **innego koloru** niż zamawia klient. Spowoduje to jednak niezadowolone klienta (szczegóły na następnej stronie).

Niezadowolony klient

Klient będzie niezadowolony, jeśli jego zamówienie nie zostanie w pełni zrealizowane:

- gdy gracz zetnie **mniej** liczbę kwiatów niż zamawiana,
- gdy gracz zetnie kwiaty **innego koloru** niż zamawiane.

Każdą taką niezgodność gracz musi zaznaczyć na swojej kartce, stawiając **kreskę** w polu niezadowolonego klienta.

Uwaga! Każda kreska w polu niezadowolonego klienta oznacza **1 punkt ujemny** na koniec gry!



Przykład: Klient chce kupić 5 żółtych kwiatów. Gracz ściął 4 kwiaty: 3 żółte i 1 zielony. Popenił 2 błędy:

- ściął 1 kwiat w niewłaściwym kolorze (zielony zamiast żółtego) – stawia więc kreskę w polu niezadowolonego klienta,
- ściął o 1 kwiat mniej niż zamawiał klient (4 zamiast 5) – stawia więc drugą kreskę w polu niezadowolonego klienta.



Białe kwiaty

Kwiaty w białym kolorze traktowane są jak jokery – zastępują dowolny kolor.

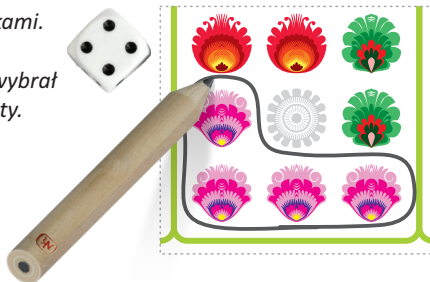
Przykład: Klient chce kupić 4 żółte kwiaty. Gracz zakreślił 4 kwiaty: 3 żółte i 1 biały, który traktowany jest jako czwarty żółty kwiat. Dzięki temu gracz w pełni zrealizował zamówienie klienta.



Biała kostka

Kostka w białym kolorze traktowana jest jak joker – zastępuje dowolny kolor.

Przykład: Gracz wziął białą kostkę z 4 oczkami. Oznacza to, że klient chce kupić 4 kwiaty w kolorze wybranym przez gracza. Gracz wybrał kolor różowy, zakreśla więc 4 różowe kwiaty. Gracz mógłby również zakreślić 3 różowe i 1 biały – w taki sposób również spełniłyby oczekiwania klienta.



Sprzedane!

- Gdy któryś z graczy zetnie **wszystkie kwiaty danego koloru**, mówi **Sprzedane!**
- Gracz ten zdobywa **najwyższą dostępną wartość w kolorze ściętych kwiatów** – **zamalowuje** ją ołówkiem na swojej kartce.
- Pozostali gracze **skreślają** tę samą wartość na swoich kartkach (wartość ta jest już dla nich niedostępna).

Przykład: Gracz ściął wszystkie **zielone** kwiaty, mówi więc „Sprzedane!”. Nikt do tej pory nie ściął wszystkich **zielonych** kwiatów, gracz zamalowuje więc najwyższą wartość w tym kolorze i **zdobywa 7 punktów**. Pozostali gracze skreślają **zieloną „7”** na swoich kartkach. Następny gracz, który zetnie wszystkie **zielone** kwiaty, zdobędzie 5 punktów, a kolejny 3 punkty.

Gracz 1	Gracz 2	Gracz 3
suma:	suma:	suma:
😊	😊	😊
-3 max +3 min	-3 max +3 min	-3 max +3 min
suma:	suma:	suma:

Gracz 1

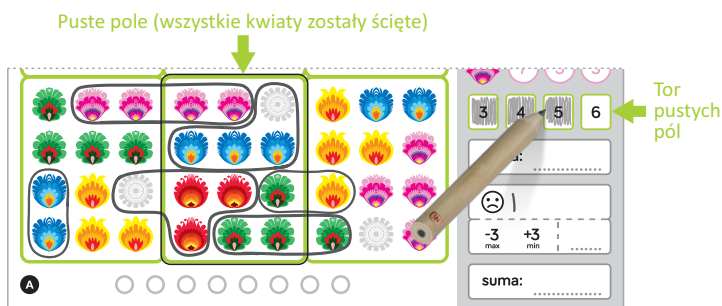
Gracz 2

Gracz 3

Puste pole!

- Gdy któryś z graczy zetnie **wszystkie kwiaty na jednym ze swoich pól**, mówi **Puste pole!**
- Gracz ten zdobywa **pierwszą dostępną wartość na torze pustych pól** (najpierw 3, potem 4, 5 i 6) – **zamalowuje** ją ołówkiem na swojej kartce. Każda kolejna zamalowana wartość przyniesie graczowi kolejne punkty.

Przykład: Gracz ściął wszystkie kwiaty na jednym ze swoich pól, mówi więc „Puste pole!”. Wcześniej **na dwóch** innych swoich polach ściął wszystkie kwiaty, na „torze pustych pól” gracz zamalowuje więc ołówkiem **trzecią** wartość: **5**. Zdobywa 5 punktów (wcześniej zdobył już 3 i 4 punkty).



KONIEC GRY



Zakończenie gry następuje na koniec rundy, w której któryś z graczy będzie miał:

- **ścięte wszystkie kwiaty w 3 kolorach** (zamaluje 3 wartości w kolorach ściętych kwiatów) lub
- **zetnie wszystkie kwiaty na 4 swoich polach** (zamaluje 4 wartości na *torze pustych pól*).

W takiej sytuacji gracze liczą zdobyte punkty:

- **za sprzedane kwiaty** - sumują zamalowane ołówkiem wartości przy kwiatkach w poszczególnych kolorach,
- **za puste pola** - sumują zamalowane ołówkiem wartości na *torze pustych pól*.

Następnie sprawdzają punkty za niezadowolonych klientów:

- każda kreska w polu niezadowolonego klienta = **1 punkt ujemny**,
- jeśli gracz posiada **najwięcej kresek** spośród wszystkich graczy, dostaje dodatkowe **3 punkty ujemne***,
- jeśli gracz posiada **najmniej kresek** spośród wszystkich graczy, dostaje **3 punkty***.

* W przypadku **remisu** wszyscy remisujący gracze dostają **ujemne** albo **dodatnie** punkty.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** zwycięża gracz, który ma **najmniej kresek** w polu niezadowolonych klientów. Jeżeli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład:

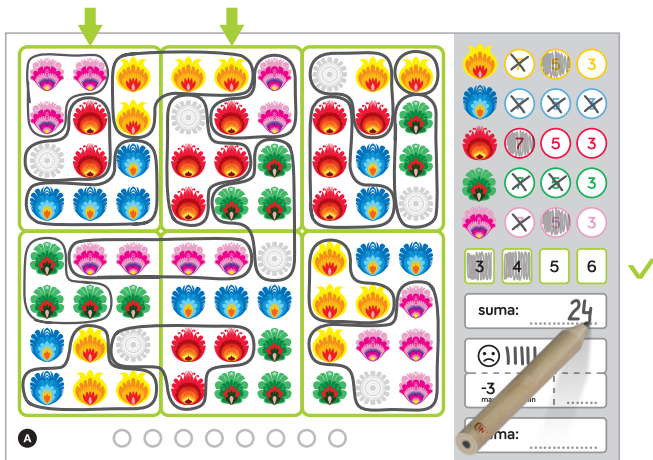
Gracz liczy punkty za sprzedane kwiaty:

- za **żółte** kwiaty zdobył **5 punktów**,
- za **niebieskie** kwiaty **nie zdobył punktów** (nie ściął wszystkich niebieskich kwiatów),
- za **czerwone** kwiaty zdobył **7 punktów**,
- za **zielone** kwiaty **nie zdobył punktów** (nie ściął wszystkich zielonych kwiatów),
- za **różowe** kwiaty zdobył **5 punktów**.

Za sprzedane kwiaty zdobył więc **17 punktów**.

The image shows a game interface with a 2x3 grid of flower fields. Each field contains various colored flowers (yellow, blue, red, green, pink, grey) and some are crossed out with an 'X'. To the right of the grid is a control panel with a grid of buttons. The buttons are arranged in three rows: the first row has yellow, blue, red, green, pink, and grey buttons, each with an 'X' and a number (5, 3, 3, 3, 3, 3); the second row has red, blue, green, pink, and grey buttons, each with a number (7, 5, 3, 3, 3); the third row has yellow, blue, red, green, pink, and grey buttons, each with a number (3, 4, 5, 6). Below the buttons are two input fields labeled 'suma:'. The first input field has a sad face icon and a bar chart with four bars. The second input field has a sad face icon and a bar chart with four bars. The first input field has a '-3' label and a '+3' label. The second input field has a '-3' label and a '+3' label. Below the input fields are two rows of radio buttons. The first row has a radio button labeled 'A' and seven empty radio buttons. The second row has seven empty radio buttons. To the right of the control panel are three green checkmarks.

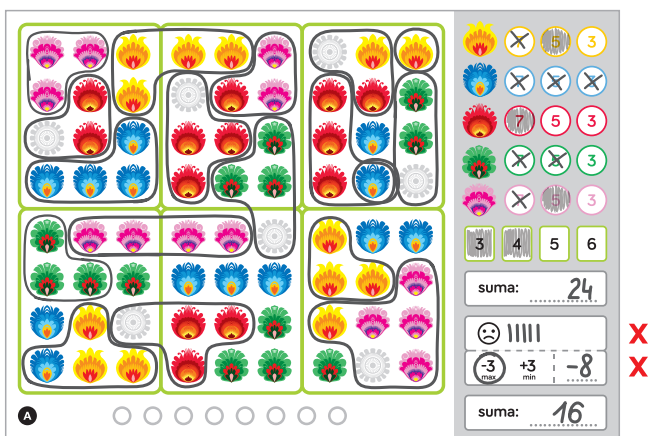
Następnie gracz liczy punkty za puste pola: podczas gry ściął wszystkie kwiaty z dwóch swoich pól, zdobywa więc **7 punktów** (3+4). Gracz dodaje te punkty do punktów zdobytych za sprzedane kwiaty i wpisuje do ramki „suma”. Posiada w tej chwili **24 punkty** (17+7).



Następnie gracz musi uwzględnić niezadowolonych klientów:

- dostaje **5 punktów ujemnych** za 5 kresek,
- posiada najwięcej kresek spośród wszystkich graczy, dostaje więc dodatkowe **3 punkty ujemne** (zaznacza kółkiem „-3” na swojej kartce).

Razem ma więc **8 punktów ujemnych**. Odejmuje je od wcześniej zdobytych (24-8=16) i wpisuje swój wynik w ramce „suma”. Gracz zakończył grę z wynikiem **16 punktów**.





WARIANTY GRY



Rozgrywka 2-osobowa

Gra przebiega tak samo, jak w wersji podstawowej, z tą różnicą, że podczas jednej rundy każdy gracz obsługuje nie jednego, a **dwóch klientów**:

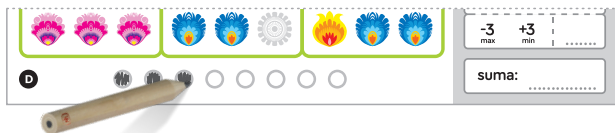
- gracz A rzuca wszystkimi kostkami i wybiera jedną z nich (a następnie ścina kwiaty ze swoich pól),
 - gracz B wybiera jedną kostkę (a następnie ścina kwiaty ze swoich pól),
 - gracz A wybiera drugą kostkę (a następnie ścina kwiaty ze swoich pól),
 - gracz B wybiera drugą kostkę (a następnie ścina kwiaty ze swoich pól).
- Runda się kończy. Pozostają 2 kostki, które nie zostały wybrane przez graczy.

Po zakończeniu rundy gracz A przekazuje żeton graczowi rozpoczynającemu graczowi B. Teraz on rzuci wszystkimi kostkami i jako pierwszy wybierze jedną z nich dla siebie. Pozostałe zasady są bez zmian.

Rozgrywka 1-osobowa

Celem gry jest uzyskanie **jak największej liczby punktów**. Gra przebiega tak samo, jak w wersji podstawowej, z poniższymi zmianami:

- Gracz używa **5 kostek**. **Białą** należy odłożyć do pudełka – nie będzie brała udziału w grze.
- Rozgrywka trwa **8 rund**. Kolejne rundy gracz zaznacza, zamalowując kropki znajdujące się na dole kartki.



- W każdej rundzie gracz wykonuje poniższe działania:
 - zamalowuje kropkę (zaznacza kolejną rundę),
 - rzuca **pięcioma kostkami**,
 - wybiera jedną z nich, a następnie ścina odpowiednie kwiaty ze swoich pól,
 - wybiera drugą kostkę, a następnie ścina odpowiednie kwiaty ze swoich pól.

Na tym runda się kończy. Gracz zbiera wszystkie kostki. Nową rundę rozpocznie od zamalowania kolejnej kropki, następnie rzuci pięcioma kostkami i obsłuży dwóch klientów, ścinając odpowiednie kwiaty.

- W przypadku „sprzedaży” czyli **ścięcia wszystkich kwiatów w jednym kolorze**, gracz zdobywa **5 punktów**.
 - W wariancie tym nie uwzględnia się punktów „-3” i „+3” za niezadowolonych klientów. Gracz liczy jedynie liczbę kresiek (1 kreska = **1 punkt ujemny**).
- Pozostałe zasady są bez zmian.

Uwaga!

- Gdy wykorzystacie notesy, możecie wydrukować kartki z układem kwiatów **A** oraz nowy układ **E**. Pliki dostępne na stronie gry.nk.com.pl.
- Możecie też kupić zestaw 3 notesów zawierający nowe światy! Więcej informacji na stronie gry.nk.com.pl.



Poznaj nasze gry planszowe! • gry.nk.com.pl • [f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
www.nk.com.pl

© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 Wouter van Strien. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Suszał
DTP: Przemysław Fornal