

Bukiet

INSTRUKCJA



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

autor:
Wouter van Strien
projekt graficzny:
Przemysław Fornal

ELEMENTOS DEL JUEGO

2 libretas

Cada cuaderno tiene 50 páginas de doble cara. Hay 6 campos en cada carta: los jugadores crían 6 tipos de flores en ellas: Amarillo, azul, rojo, verde, rosa y blanco.

campo 1 campo 2 campo 3

Tienes 4 arreglos de flores en tus campos: →

A, B, C, D.

campo 4 campo 5 campo 6

Puntos versión solitario

En la parte gris se marcan los puntos de ganados.

The diagram shows a game card with six fields (campo 1 to campo 6) arranged in a 2x3 grid. Each field contains a 3x3 grid of colored flowers. To the right of the fields is a scoring section with a grey background. It features a grid of colored circles (yellow, blue, red, green, pink) with numbers 7, 5, 3 inside them. Below this grid are four boxes labeled 3, 4, 5, 6. Further down are two 'suma:' labels with dotted lines for writing. At the bottom of the scoring section are two boxes labeled '-3 min' and '+3 min' with dotted lines. A blue arrow points to the bottom row of circles, labeled 'Puntos versión solitario'. A grey arrow points to the grey scoring section, labeled 'En la parte gris se marcan los puntos de ganados.'

Dados



Lápices



Ficha jugador inicial



JUEGO CELDAS

Cada jugador cultiva flores en sus 6 campos. Durante el juego, los clientes aparecen solicitando pedidos para un número y color de flores. Cuanto mejor ejecute las órdenes de los clientes, más puntos ganará. ¡Cualquier orden completado incorrectamente significará puntos negativos! El ganador será la persona con más puntos.

A continuación hay reglas para más de dos jugadores, para 1 y 2 personas id al final de las instrucciones.

PREPARACIÓN

- A** Cada jugador toma un lápiz.
- B** El jugador toma una tarjeta de la libreta y la coloca frente a él sobre la mesa. ¡Precaución! Cuando juegues por primera vez, toma cartas marcadas con la misma letra (tienes 4 arreglos de flores en los campos: A, B, C, D). En juegos posteriores, todos pueden tomar tarjetas marcadas con cualquier letra.
- C** Coloca los dados en el centro de la mesa.
- D** La ficha del jugador inicial es para la última persona que compró flores.





JUEGO



Durante el juego lanzarás dados, elige uno de ellos y encierra en un círculo las flores apropiadas en tus cartas. Los dados simbolizan a los clientes que solicitan pedidos y marcar flores significa que las recoges de tus campos.

APARICIÓN DE CLIENTES

La persona con la ficha del jugador inicial tira todos los dados. Lo hace de manera que todos los jugadores puedan ver los resultados en los dados.

SERVICIO AL CLIENTE

El jugador elige un dado y lo coge (¡sin cambiar el resultado!). Luego tramita la orden del cliente: corta las flores correctas de sus campos (la cosecha de flores se describe en la página siguiente).

Nota: ¡El jugador no da su dado! Se queda con él y no está disponible para otras personas hasta el final de la ronda.

Después del jugador inicial, la persona sentada en el lado izquierdo, coge un dado de entre los que se quedaron. Después de seleccionar el dado, corta las flores correctas de sus campos y coloca el dado a su lado. Luego, los siguientes jugadores realizan las mismas acciones: elige el dado y corta las flores apropiadas de sus campos.

Recuerda que solo el primer jugador tira dados. Luego, los jugadores seleccionan uno por uno.

La ronda termina cuando todos los jugadores seleccionan 1 dado y cortan las flores de sus campos. La ficha del jugador inicial debe pasarse a la siguiente persona (en el sentido de las agujas del reloj). Esta persona toma todos los dados. La próxima ronda comenzará cuando lanza los dados y elige uno de ellos.

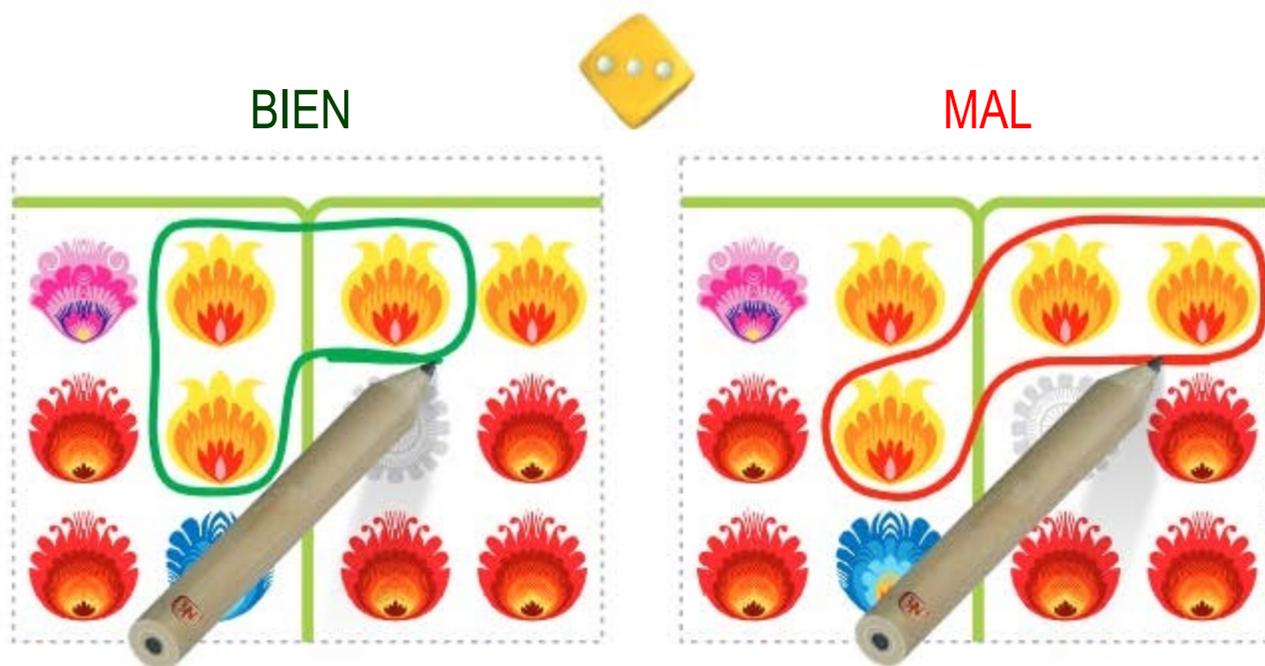


Cortando flores

Después de seleccionar el cubo, el jugador dibuja las flores apropiadas en su tarjeta.

- Todos las líneas deben ser al menos horizontales u horizontales (no en diagonal)
- Las flores cortadas no tienen que crecer en un campo, pueden estar en campos vecinos.

Ejemplo: el jugador eligió un dado con tres puntos (el cliente quiere comprar 3 flores amarillas). El jugador corta flores de sus campos (las rodea en su hoja). Se pueden encontrar en uno o diferentes campos (como en este ejemplo). Es importante que estén adyacentes vertical u horizontalmente, no diagonalmente.

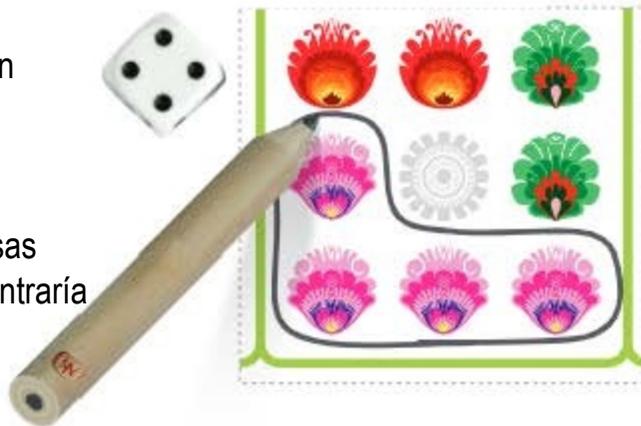


- El jugador **NO PUEDE** cortar las flores que se han cortado en rondas anteriores.
- El jugador **NO PUEDE** cortar más flores que en la orden del cliente.
- El **PUEDE** jugador cortar menos flores que las órdenes del cliente. Sin embargo, esto causará la insatisfacción del cliente (detalles en la página siguiente).
- El jugador **PUEDE** cortar flores de un color diferente al que ordena el cliente. Sin embargo, esto causará insatisfacción del cliente (detalles en la página siguiente).

Dado Blanco

El dado de color blanco se trata como un comodín: reemplaza a cualquier color.

Ejemplo: El jugador tomó un dado blanco con 4 puntos. Significa que el cliente quiere comprar 4 flores en el color elegido por el jugador. El jugador eligió el color rosa. El jugador también podría rodear flores 3 rosas y 1 blanco, de esta manera también se encontraría con un cliente satisfecho

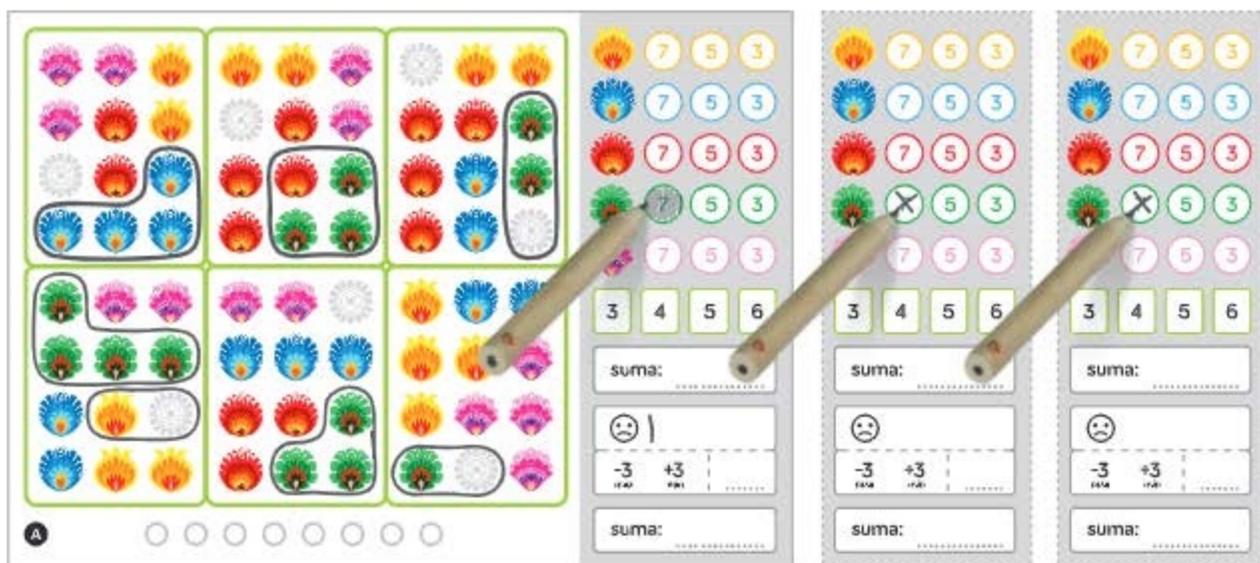


Vendido

Cuando uno de los jugadores ha cortado todas las flores de un color determinado, dice ¡Vendido!

Este jugador gana el valor más alto disponible en el color de las flores cortadas: lo pinta con un lápiz en su tarjeta. Los jugadores restantes eliminan el mismo valor en sus cartas (este valor ya no está disponible para ellos).

Ejemplo: el jugador ha cortado todos los verde, por lo que dice "¡Vendido!" Nadie ha cortado todas las flores hasta ahora, por lo que el jugador reemplaza el valor más alto en este color verde y anota 7 puntos. Los jugadores restantes eliminan "7" en sus cartas. El siguiente jugador que corte todas las flores, anotará 5 puntos, y los siguientes 3 puntos.

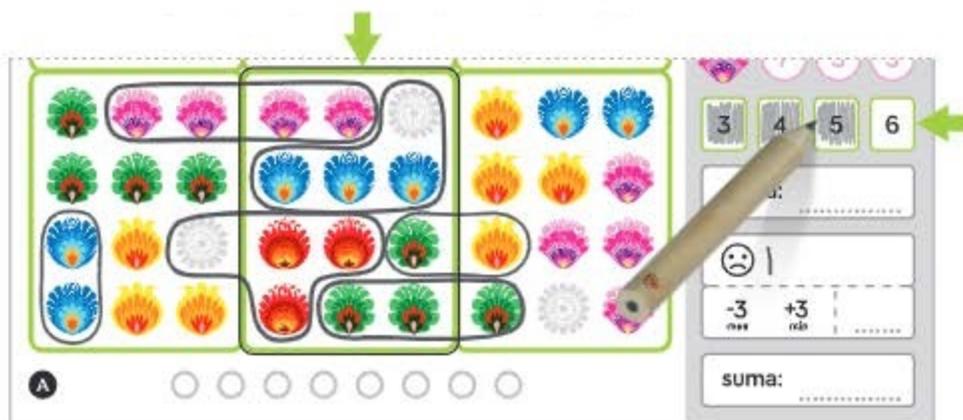


Campo Vacío

Cuando uno de los jugadores corta todas las flores en uno de sus campos, dice ¡Campo vacío!

Este jugador obtiene el primer valor disponible en el registro de campos vacíos (primero 3, luego 4, 5 y 6), y lo pinta con un lápiz en su tarjeta. Los siguientes valores pintado dan al jugador los siguientes puntos.

Ejemplo: El jugador cortó todas las flores en uno de sus campos, por lo que dice "¡Campo vacío!" Anteriormente, cortó todas las flores en dos campos, y en la "pista de campos vacíos" pinta el tercer recuadro con un lápiz: 5. Anota 5 puntos (ya había conseguido 3 y 4 puntos)



El juego termina al final de la ronda en el que uno de los jugadores consiga:

- cortar todas las flores en 3 colores (cubra 3 valores en los colores de flores cortadas) o
- cortar todas las flores en 4 de sus campos (cubrir 4 valores en el registro de campos vacíos).

En esta situación, los jugadores cuentan los puntos ganados:

- Suma las casillas pintadas en diferentes colores
- Añadir valores de lápiz en la pista de campo vacío.

Luego verifican los puntos de los clientes insatisfechos:

- cada guión en el campo de cliente insatisfecho = 1 punto negativo
 - si el jugador es el que tiene más guión de todos los jugadores, obtiene 3 puntos negativos adicionales *
 - si el jugador tiene la menor puntuación entre todos los jugadores, obtiene 3 puntos
- * En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen los puntos negativos o positivos.

El jugador con más puntos gana. En el caso de un empate, el ganador es el que tenga el menor número de clientes insatisfechos. Si todavía hay un empate, los jugadores comparten la victoria.

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.

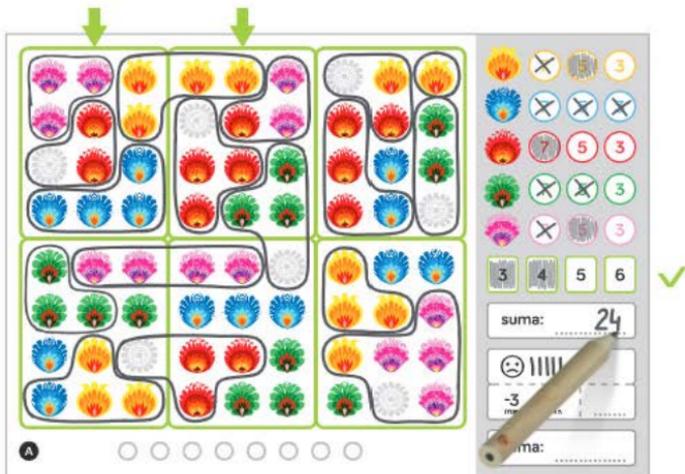
Za sprzedane kwiaty zdobył więc 17 punktów.

The image shows a game interface with a grid of flowers and a scoring panel. The grid is divided into two rows and three columns. The top row has three columns, and the bottom row has three columns. The flowers are colored yellow, blue, red, green, and pink. The scoring panel on the right shows the following:

- Yellow flowers: 5 points (indicated by a green checkmark)
- Blue flowers: 0 points (indicated by a green checkmark)
- Red flowers: 7 points (indicated by a green checkmark)
- Green flowers: 0 points (indicated by a green checkmark)
- Pink flowers: 5 points (indicated by a green checkmark)

The scoring panel also includes a section for the player's score, with a sad face icon and a bar chart showing the score. The score is -3 (max) and +3 (min). The total score is 17 points.

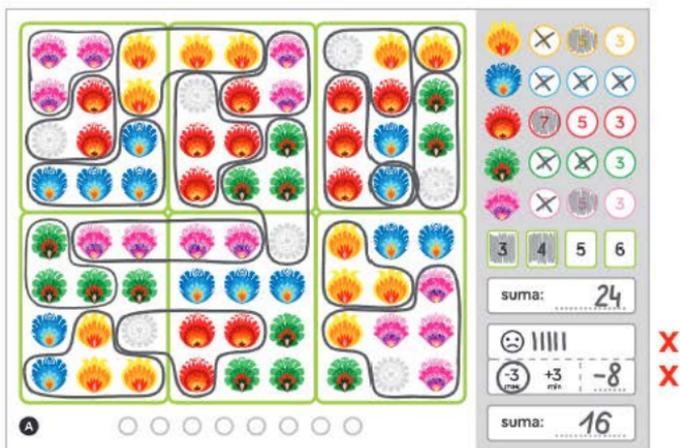
Następnie gracz liczy punkty za puste pola: podczas gry ściął wszystkie kwiaty z dwóch swoich pól, zdobywa więc **7 punktów** (3+4). Gracz dodaje te punkty do punktów zdobytych za sprzedane kwiaty i wpisuje do ramki „suma”. Posiada w tej chwili **24 punkty** (17+7).



Następnie gracz musi uwzględnić niezadowolonych klientów:

- dostaje **5 punktów ujemnych** za 5 kresek,
- posiada najwięcej kresek spośród wszystkich graczy, dostaje więc dodatkowo **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**.



VARIANTES

Juego de 2 jugadores

El juego es el mismo que en la versión básica, con la diferencia de que en una ronda, cada jugador no admite uno, sino **dos clientes**:

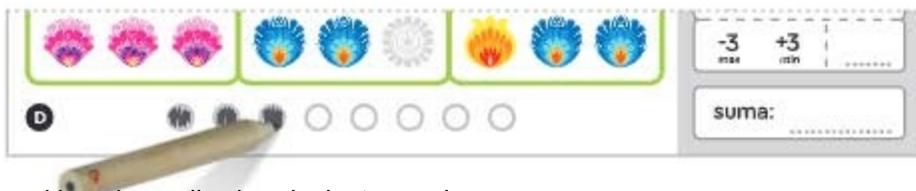
- el jugador A tira todos los dados y elige uno de ellos (y luego corta flores de sus campos) - el jugador B selecciona un cubo (y luego corta las flores de sus campos)
- el jugador A selecciona el segundo cubo (y luego corta las flores de sus campos)
- el jugador B selecciona el segundo cubo (y luego corta las flores de sus campos) Quedan 2 cubos que no fueron seleccionados por los jugadores.

Cuando termina la ronda, el jugador A pasa la ficha de jugador que comienza con el jugador B. Ahora lanzará todos los cubos y primero elegirá uno de ellos para él. Las otras reglas no cambian.

Juego de 1 jugador

El objetivo del juego es conseguir tantos puntos como sea posible. El juego es el mismo que en la versión básica, con los siguientes cambios:

- El jugador usa 5 dados. Se debe poner en la caja el dado blanco, no estará en juego.
- El juego dura 8 rondas. Las siguientes rondas serán marcadas por el jugador, pintando los puntos en la parte inferior de la tarjeta.



En cada ronda, el jugador realiza las siguientes acciones:

- - pinta un punto (marca la siguiente ronda)
 - lanza cinco dados
 - elige uno de ellos
 - luego corta las flores apropiadas en sus campos
 - selecciona el segundo dado,
 - y luego corta las flores apropiadas de sus campos
-
- En el caso de "vender" o cortar todas las flores en un solo color, el jugador obtiene 5 puntos.
 - Esta opción no incluye los puntos "-3" y "+3" para los clientes insatisfechos. El jugador solo cuenta el número de guiones (1 guión =). 1 punto negativo. Las otras reglas no han cambiado.

¡Precaución!

- Cuando gastas cuadernos, puedes imprimir tarjetas con un diseño de flores y un nuevo diseño. Archivos disponibles en el sitio web gry.nk.com.pl.

- ¡También puedes comprar un conjunto de 3 cuadernos que contienen nuevos mundos! Más información en 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 Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Suszał
DTP: Przemysław Fornal