

Kwiaciarenka

Czas się odprężyć...

Powąchaj piękne róże, układając je w wazonach i koszach wiszących w witrynie Twojej Kwiaciarenki. Dzięki oszałamiającej kwiatowej wystawie Twój sklep może stać się najlepszą Kwiaciarenką w mieście.

Zawartość pudełka

96 kart sklepu

39 kart
kwiatów



12 kart koszy
z kwiatami



21 kart
wazonów



15 kart
pensji



9 kart
zamówień



rewers
kart sklepu



16 kart graczy

12 kart
wazonów
startowych



po 3 w kolorze
każdego gracza

4 karty
kasy
fiskalnej



24 karty banknotów



0x \$1 / 0x \$2
4x \$3 / 8x \$5

4 plansze witryn



po 1 w kolorze
każdego gracza

Rozgrywka dla wielu graczy

Przygotowanie

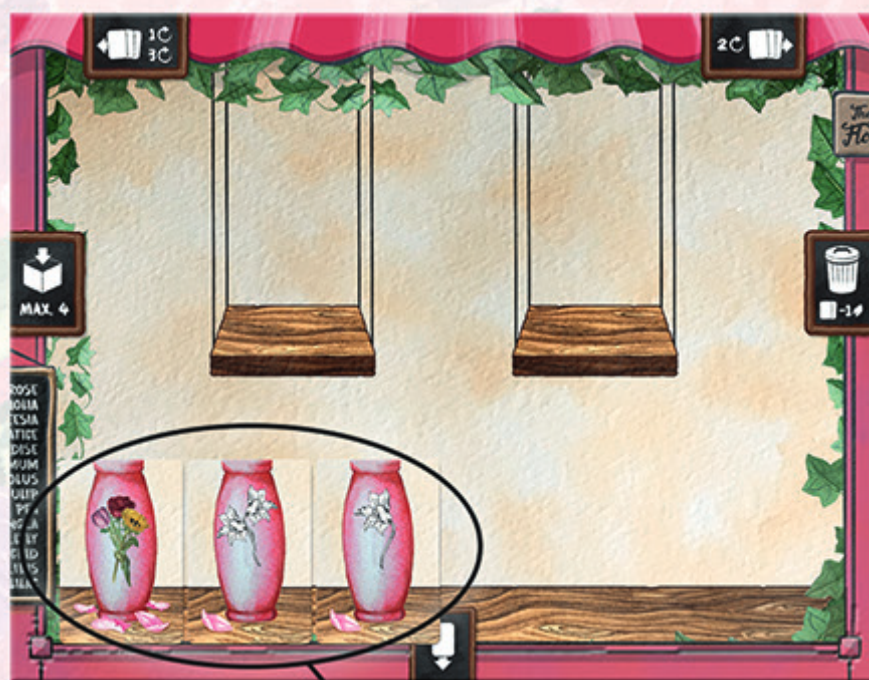
1. Każdy gracz wybiera jedną z *plansz witryny* i dobiera do niej 3 początkowe *karty wazonów* (w tym samym kolorze).
2. Gracze umieszczają swoje *karty wazonu* na *planszach witryn* znajdujących się przed nimi.
3. Gracze biorą po jednej *karcie kasy fiskalnej* i umieszczają obok swoich plansz.
4. *Karty banknotów*, posortowane według nominałów, należy umieścić w zasięgu ręki, tworząc w ten sposób bank.
Uwaga: Nie myl *kart banknotów* z *kartami pensji*, które również przedstawiają pieniądze.
5. Przetasowane 96 *kart sklepu* kładziemy zakryte w zasięgu ręki.



talía
kart sklepu



karta kasy
fiskalnej



początkowe karty wazonów



karty
banknotów

WITRYNA SKLEPOWA

Gracze próbują zdobyć *punkty kwiatów*, wypełniając kwiatami wazon-y oraz wieszając w witrynie kosze z kwiatami.

Na planszy witryny znajdują się miejsca na:

- 6 kart wazonów (na dolnej półce),
- 2 karty wazonów (po jednej na każdej półce wiszącej),
- 3 kosze z kwiatami (pomiędzy wiszącymi półkami).



WAZON I KARTY KWIATÓW

Pod każdą *kartę wazonu* gracz może włożyć *tylko 1 kartę kwiatów*.

Karta musi być dopasowana pod względem rodzaju oraz liczby kwiatów do symboli przedstawionych na wazonie.

W grze występują cztery typy kwiatów:

- róża (czerwona), tulipan (różowy),
- słonecznik (żółty), irys (fioletowy).

Czarno-biała ikona kwiatu oznacza dowolny kwiat. Kolejność kwiatów nie ma znaczenia. Liczy się jedynie typ kwiatów oraz ich liczba.

W tych wazonach muszą znaleźć się:



1 tulipan



1 irys
+ dowolny kwiat



1 słonecznik
+ 1 tulipan



2 dowolne
kwiaty



1 tulipan + 1 róża
+ 1 słonecznik

OZDOBY (zasada dodatkowa)

Każda karta kwiatów zawiera również jeden z trzech rodzajów ozdób: gipsówkę, dziurawiec, paproć. Ozdoby są brane pod uwagę podczas punktowania tylko gdy posługujemy się zasadami dodatkowymi (patrz: *Punktacja za ozdoby*, str. 9). Sugerujemy ignorowanie ozdób podczas pierwszych kilku partii.



gipsówka



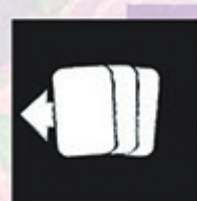
dziurawiec



paproć

OBSZARY

Po lewej stronie planszy witryny znajduje się *schowek*, w którym gracze mogą przechowywać maksymalnie 4 karty. Powyżej planszy witryny jest *obszar przekazywania* kart następnemu graczowi. Po prawej stronie stoi *kosz na śmieci*. Poniżej jest *obszar przechowywania* karty, którą gracz zamierza zagrać podczas danej rundy gry.

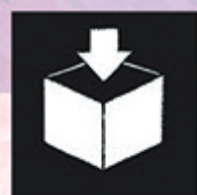


*obszar przekazywania
kart w rundzie
I oraz III*

*obszar
przekazywania
kart w rundzie II*

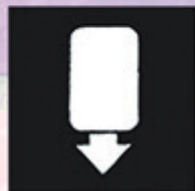


schowek



obszar przechowywania

*kosz
na śmieci*



PUNKTY KWIATÓW

Liczba *punktów kwiatów* (PK) za pełny wazon przedstawiona jest na dole karty wazonu – w postaci płatków. Z kolei na kartach kosza z kwiatami *punkty kwiatów* pokazane są jako ikona płatka.

Te wazon-y zapewniają:



4 PK



3 PK



1 PK



Ten kosz z kwiatami
zapewnia
4 PK

Doskonale zaprojektowana *witryna sklepu* będzie miała na koniec gry: 8 wypełnionych *wazonów*, 3 zawieszone *kosze z kwiatami* i brak kart w *koszu na śmieci*.

Rozgrywka

Gra trwa 3 rundy. Po ostatniej rundzie następuje podliczenie punktów. W każdej rundzie gracze:

- Otrzymują po 7 *kart sklepu* z talii sklepu.
- Równocześnie wybierają po jednej karcie z ręki i umieszczają (zakrytą) w swoich *obszarach przechowywania*.
- Układają pozostałe karty (zakryte) w swoich *obszarach przekazywania* kart (w lewym obszarze – dla pierwszej i trzeciej rundy, w prawym obszarze – dla drugiej rundy).
- Równocześnie ujawniają wybrane karty i zagrywają je zgodnie z ich przeznaczeniem (*patrz: Zagrywanie kart, str. 6*).
- Po użyciu własnej karty dobierają karty z obszarów przekazywania kart, które znajdują się nad planszami witryn innych graczy: po stronie prawej (pierwsza i trzecia runda) lub po lewej (druga runda).
- Tak jak poprzednio, wybierają kartę z nowej ręki.

- Powtarzają proces zbierania, używania i przekazywania kart – dotąd, aż wszystkie 7 kart zostanie rozdanych.
- **Specjalna zasada siódmej karty:** Zobaczywszy końcową kartę otrzymaną w rundzie, gracz może (raz na rundę) wydać 2\$, aby odrzucić kartę i wylosować nową ze stosu *kart sklepu*. Wylosowana karta musi zostać użyta.

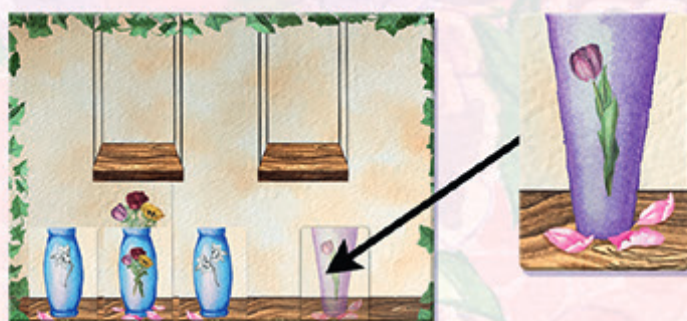
Zagrywanie kart

Po ujawnieniu wybranej karty zostaje ona użyta. Gracze nie wykonują tego kroku w określonej kolejności; działają równocześnie.

Karty są używane zgodnie z ich typem.

KARTA WAZONU

Umieść ją na jednym z 8 dostępnych miejsc na twojej *planszy witryny*. Jeśli masz już w swojej witrynie 8 wazonów, dodatkową *kartę wazonu* należy włożyć do schowka lub do kosza na śmieci (jeśli schowek jest już pełny).



KARTA KWIATÓW

Umieść ją pod górną krawędzią pasującej *karty wazonu* – tak, aby kwiat pozostał widoczny. Jeśli *karta kwiatu* nie pasuje do żadnej pustej *karty wazonu*, musi być włożona do schowka lub do kosza na śmieci (jeśli schowek jest już pełny).

Przypomnienie: Każda *karta wazonu* może posiadać tylko 1 *kartę kwiatów*.



KARTA PENSJI

Włóż ją pod swoją *kartę kasy fiskalnej* – tak, aby wartość pozostała widoczna. *Karty pensji z kasy fiskalnej* mogą być użyte – jako karty banknotów – do zakupu karty kosza z kwiatami.



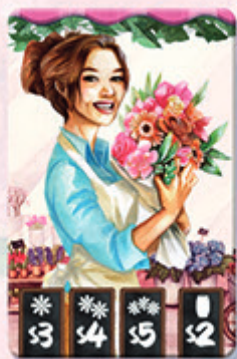
KARTA KOSZA Z KWIATAMI

Umieść ją w *schowku*. W dowolnym momencie rozgrywki, płacąc *kartami banknotów* lub *pensji* (czyli wkładając pieniądze do banku), możesz kupić *kosz z kwiatami* i zawiesić go w jednym z trzech miejsc w górnej części twojej *planszy witryny*. Możesz powiesić maksymalnie 3 *kosze z kwiatami*. Nadmiar koszy musi zostać umieszczony w *schowku* lub w *koszu na śmieci* (jeśli *schowek* jest pełny).



KARTA ZAMÓWIENIA

Umieść ją w *schowku*. W dowolnym momencie rozgrywki możesz zrealizować zamówienie – zgodnie z zasadami opisanymi na następnej stronie.



Zasady zamówień

- Gracz może zrealizować zamówienie (tj. sprzedać kwiaty), odrzucając 1 *kartę kwiatu* wraz z *kartą zamówienia*. W zależności od rodzaju odrzuconej *karty kwiatu*, gracz pobiera z banku:
 - 3\$ za kartę z 1 kwiatem,
 - 4\$ za kartę z 2 kwiatami,
 - 5\$ za kartę z 3 kwiatami.
- Gracz może sprzedać jedną *kartę wazonu* za 2\$.
- Gracz może użyć *karty wazonu* i *karty kwiatu*, aby wykonać to samo zamówienie, **tylko** jeśli kwiaty są zgodne z wymaganiami wazonu.
- Sprzedaż nie odbywa się w żadnej kolejności.
- *Karty banknotów* są umieszczane pod *kartą kasy fiskalnej* i pozostają widoczne dla wszystkich graczy.
- Gracz może sprzedać karty ze *schowka* lub z *witryny sklepu*, ale nie z *kosza na śmieci*.

Przykład: Ewa sprzedaje kartę kwiatu z 3 kwiatami, odrzucając ją z witryny sklepu wraz kartą zamówienia. Pobiera z banku 5\$.



ARANŻOWANIE WITRYNY

W dowolnym momencie rozgrywki gracz może na nowo ułożyć **karty posiadane** na swojej *planszy witryny* oraz w *schowku*.

UWAGA! Karty znajdujące się w *koszu na śmieci* nie mogą być aranżowane na nowo. Gracz może wyrzucić do *kosza na śmieci* dowolną posiadaną kartę – zarówno ze *schowka*, jak i ze swojej *planszy witryny*.

PRZECHOWYWANIE KART W SCHOWKU (MAKSYMALNIE 4)

Gracz może pomieścić w *schowku* do 4 kart. Nadmiarowe karty muszą być przeniesione do *kosza na śmieci*. Zanim gracz wyrzuci kartę, może przeorganizować karty w *schowku* i/lub na swojej *planszy witryny*. Może też (dodatkowo lub zamiast poprzedniego kroku) użyć karty, aby zrealizować zamówienie. Kartę ze *schowka* można wyrzucić do

*kosza na śmieci, aby zrobić miejsce dla właśnie pobranej karty.
Karty pieniędzy i pensji przechowywane są pod kartą kasy fiskalnej.*

Koniec gry i podliczanie punktów

Po rozegraniu trzeciej (ostatniej) rundy należy wykonać następujące czynności:

- Przenieść puste *karty wazonów* z planszy witryny sklepu do *kosza na śmieci*.
- Przenieść wszystkie karty ze schowka do *kosza na śmieci*.
- Pozostawić *karty banknotów* i *karty pensji* pod *kartą kasy fiskalnej*.

Oblicz punkty kwiatów:

- Każdy płatek na dole wypełnionej karty wazonu jest wart 1 PK.
- Każdy zawieszony *kosz z kwiatami* jest wart 2, 3 lub 4 PK.
- Każde 5\$ pod *kartą kasy fiskalnej* gracza jest warte 1 PK.
- Każde 2 karty w *koszu na śmieci* (zaokrąglone w dół) powodują odjęcie 1 PK.

W przypadku remisu rozgrywkę wygrywa gracz, który na swojej *planszy witryny* ma największą liczbę *kart wazonów*. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą pieniędzy (suma wartości *karty banknotów* + *karty pensji*). Jeżeli nadal jest remis, gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.

Zobacz przykład punktacji na następnej stronie.

Punktacja za ozdoby

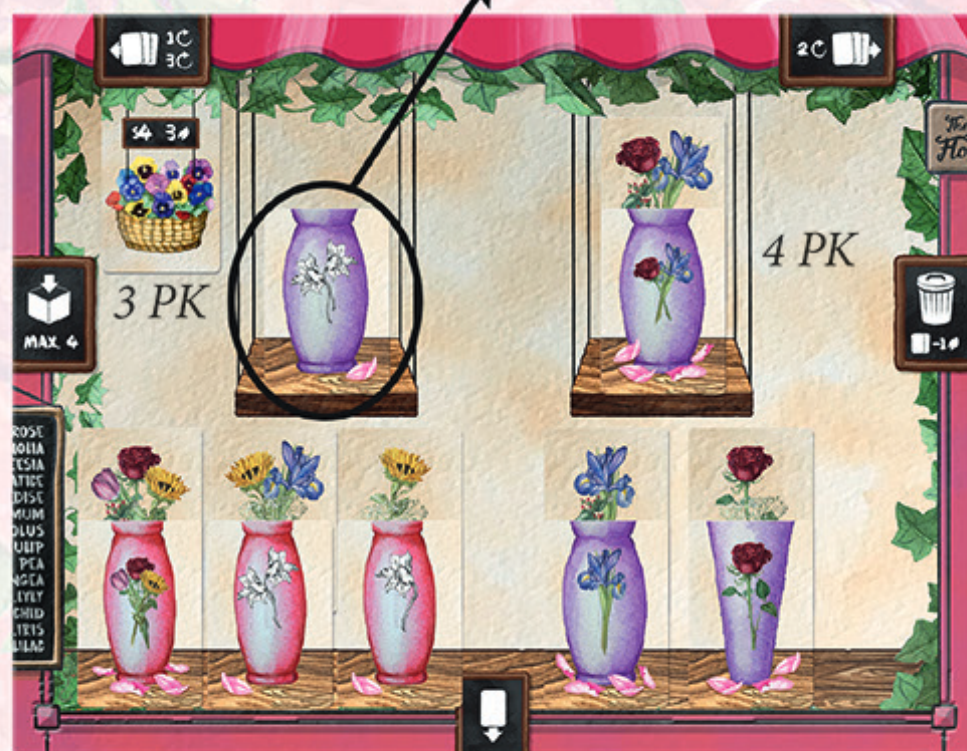
Po kilku rozgrywkach warto dodać do gry punktację za *ozdoby*. Każdy gracz wybiera pod koniec gry jeden typ *ozdoby*, za który otrzyma dodatkowe punkty. Za każdą *kartę kwiatu w wazonie*, która posiada daną *ozdobę*, gracz otrzymuje 1 PK.

Przykład: *Asia ma 5 kart kwiatów z gipsówką, 2 z dziurawcem i 1 z paprotką. Decyduje, że dodatkowe PK otrzyma za gipsówkę. Na koniec gry zdobędzie 5 PK za ozdoby.*

przenieś
nieużyte
karty
do kosza
na śmieci



1 PK za
każde 5\$
w kasie



4 PK 1 PK 1 PK 4 PK 3 PK



-2 PK za 4 karty
w koszu na śmieci

1 karta została
umieszczona
w koszu na śmieci
w trakcie gry,
plus 3 na koniec gry

Przykład: Olek otrzymuje 17 PK za wypełnione wazony, 3 PK za kosz z kwiatami i 1 PK za 5\$. Następnie traci 2 PK za 4 karty w koszu na śmieci. Jego końcowy wynik to 19 PK. Jeśli używacie wariantu z ozdobami, Olek otrzymuje dodatkowe 3 PK za 3 karty kwiatów z gipsówką.

Wariant dla 2 graczy

Podczas rozgrywki 2-osobowej, aby zwiększyć poziom trudności, warto zastosować poniższe zasady.

Gra pozostaje taka sama – z wyjątkiem sposobu, w jaki gracze wybierają karty.

- Jak zwykle rozdaj po 7 kart każdemu graczowi.
- Każdy gracz wybiera, a następnie zagrywa kartę.
- Każdy gracz dobiera jedną kartę z *talii sklepu* i bierze ją do ręki.
- Każdy gracz wybiera jedną kartę z ręki, aby ją odrzucić (zakrytą).
- Następnie gracze przekazują sobie karty.

Powtarzaj ten proces, aż przekażesz ostatnią kartę.

Następnie, jak zwykle, możesz zachować ostatnią kartę lub zapłacić 2\$, aby ją odrzucić i dobrać inną – losową z *talii kart sklepu*.

Wariant dla 3 graczy

W rozgrywce 3-osobowej, aby zmniejszyć losowość dystrybucji kart, przed rozpoczęciem gry należy usunąć z talii następujące *karty sklepu*:

- 5 *kart wazonu* z irysem
- 12 *kart kwiatów* z irysem
- 3 *karty kosza z kwiatami* (po jednej dla każdej wartości PK)
- 3 *karty pensji* (po jednej dla każdej wartości)
- 1 *kartę zamówienia*

Wariant solo

Celem rozgrywki w wariancie solo jest zdobycie jak najwyższego wyniku. Zasady aranżacji kart na planszy witryny sklepowej pozostają bez zmian.

Przetasuj karty i ułóż je w 7 zakrytych stosów pod planszą witryny sklepu. Liczba kart w poszczególnych stosach: 7, 6, 5, 4, 3, 2, 2. Dobieranie kart odbywa się według niżej opisanych zasad.

Zaczynając od stosu po lewej, odwracaj po 1 karcie.

Po każdym odkryciu karty zdecyduj, czy chcesz ją zatrzymać, czy odrzucić.

- Jeśli odrzucisz kartę, odwróć następną kartę z tego samego stosu i ponownie zdecyduj, czy chcesz ją zachować, czy odrzucić.
- Jeśli chcesz zatrzymać kartę, odrzuć pozostałe karty ze stosu, a następnie użyj wybranej karty – zgodnie ze standardowymi zasadami. (Dozwolone jest przejrzanie kart z odrzuconego stosu).
- Jeśli w stosie została ostatnia karta, musisz ją zatrzymać lub zapłacić 2\$, aby dobrać losową kartę z talii.
- Po użyciu karty z pierwszego stosu, przejdź do następnego stosu i powtórz cały proces wyboru karty.
- Kontynuuj, dopóki nie zdobędziesz po jednej karcie z każdego stosu.

Przygotuj ponownie 7 stosów zakrytych kart i rozegraj kolejną rundę. Po 3 rundach zsumuj wynik. Jeśli masz dokładnie 8 wypełnionych wazonów i 3 zawieszane *kosze z kwiatami*, dodaj premię **Perfekcjonisty** (5 PK), a następnie porównaj swój wynik z listą poziomów.

Bukiet:	>37
Kwiat:	35-36
Pak:	32-34
Kiełek:	30-31
Nasionko:	28-29
Gleba:	<28

Jeśli grasz korzystając z zasad dodatkowych (*ozdoby*), dodaj 4 do powyższych wartości, aby określić swój poziom.



Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku:
www.facebook.com/grannagry

© 2019 Granna
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Polsce.

Granna sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

www.granna.pl

00348/3