



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 wariantcie 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 **ścinianie 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 (ścinianie 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 wzięł 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 kostce 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.

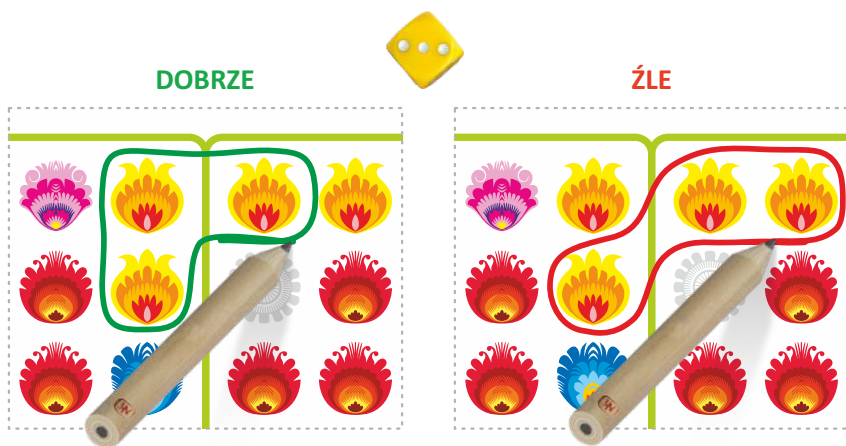


Ścinanie kwiatów

Po wybraniu kostki gracz zakreśla odpowiednie kwiaty na swojej karcce.

- Wszystkie ścinane kwiaty muszą znajdować się **obok siebie w pionie lub w poziomie** (nie na ukos).
- Ścinane kwiaty nie muszą rosnąć 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 karcce). Ścinane kwiaty mogą znajdować się na jednym polu lub na różnych polach (jak w tym przykładzie). Ważne, aby sąsiadowały ze sobą w pionie lub poziomie, a nie na ukos.



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

Niezadowolony klient

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

- gdy gracz zetnie **mniejszą 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 1: Klient chce kupić **5 żółtych** kwiatów. Gracz ściął 4 kwiaty: **3 żółte** i **1 zielony**. Popęłnił 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.



Przykład 2: Klient chce kupić **5 czerwonych** kwiatów. Gracz ściął 3 kwiaty **czerwone**. Popęłnił 2 błędy:

- ściął o 2 kwiaty mniej niż zamawiał klient (3 zamiast 5) – stawia więc dwie kreski w polu niezadowolonego klienta.

Białe kwiaty

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

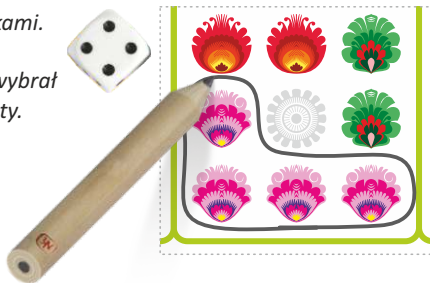
Przykład: Klient chce kupić **4 żółte** kwiaty. Gracz zakreślił 4 kwiaty: **3 żółte** i **1 biały**, który traktowany jest jako czwarty **żółty** kwiat. Dzięki temu gracz w pełni zrealizował zamówienie klienta.



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, zakreślił więc 4 różowe kwiaty. Gracz mógłby również zakreślić 3 różowe i 1 biały – w taki sposób również spełniłby 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																																																															
<table border="1"><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr></table>	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	<table border="1"><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr></table>	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	<table border="1"><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr><tr><td>7</td><td>5</td><td>3</td></tr></table>	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3	7	5	3
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
7	5	3																																																															
suma:	suma:	suma:																																																															
☹️	☹️	☹️																																																															
-3 min +3 max	-3 min +3 max	-3 min +3 max																																																															
suma:	suma:	suma:																																																															

Gracz 1

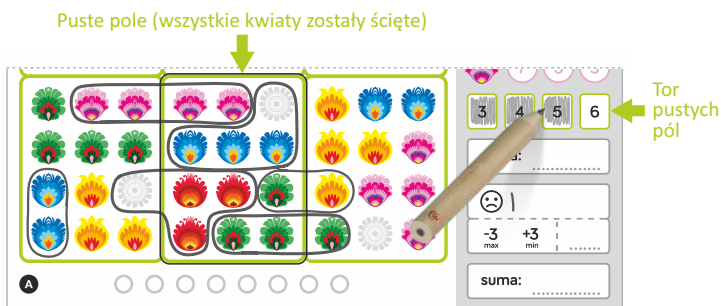
Gracz 2

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**. Zdobycie 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 board with a 4x6 grid of flower icons. The flowers are colored yellow, blue, red, green, and pink. To the right of the board is a control panel with buttons for different flower colors and numbers (3, 4, 5, 6). A 'suma:' field shows a score of -3 (max) and +3 (min). A smiley face icon is also present.

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).

The game board shows a 2x3 grid of fields. The top row has two fields with green borders and one with a grey border. The bottom row has one field with a green border and two with grey borders. The scorecard on the right shows a total of 24 points and a pencil icon.

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**.

The game board is the same as in the previous image. The scorecard on the right shows a total of 16 points and a sad face icon. There are two red 'X' marks next to the scorecard.

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).

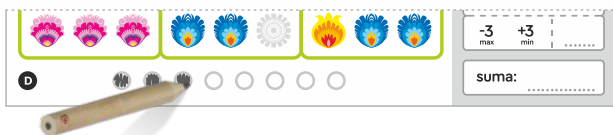
Runda się kończy. Pozostają 2 kostki, które nie zostały wybrane przez graczy.

Po zakończeniu rundy gracz A przekazuje żeton gracza rozpoczynającego 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 wariacie tym nie uwzględnia się punktów „-3” i „+3” za niezadowolonych klientów. Gracz liczy jedynie liczbę kresek (1 kreska = **1 punkt ujemny**).

Pozostałe zasady są bez zmian.

Uwaga!

- Gdy wykorzystacie notesy, możecie wydrukować kartki z układem kwiatów **A** oraz nowy układ **B**. Pliki dostępne na stronie gry.nk.com.pl.
- Możecie też kupić zestaw 3 notesów zawierający nowe świąty! 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 Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Suszał
DTP: Przemysław Fornal