

# FLORALIA



Gra pamięciowa



# FLORALIA

Zawartość:



x3



x4



x1



x5



4 do 8 graczy



2 do 4 graczy



15 min

Pogoda jest zmienna, ale będziemy musieli sobie z nią poradzić, ponieważ nasiona są już posiane i rozpaczał się wyścig między małymi ogrodnikami.

**Zawartość:** 3 piramidy „pogodowe” do złożenia, 4 książeczki, 1 kostka, 5 żetonów „pszczoł”.

**Koncepcja gry:** Każdy ogrodnik będzie musiał wykazać się dobrą pamięcią i strategią, aby przechylić piramidy we właściwym kierunku i trafić na pogodę, która pomoże mu zmienić jego nasionko w piękny kwiat.

**Cel gry:** Wyhodować swój kwiat jako pierwszy.

#### Przygotowanie gry:

Złóż 3 piramidy „pogodowe” i ułóż je na środku stołu. Wszyscy gracze muszą widzieć stronę z ogrodnikami: ta strona powinna być zwrócona do nich. Tylna część piramid nie powinna być widoczna dla graczy. Wylóż 5 żetonów „pszczoł” obok piramid. Każdy gracz wybiera książeczkę i otwiera ją na pierwszej stronie.



**Przebieg gry:** Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy gracz zaczyna od rzucenia kostką i wykonuje odpowiednią akcję:



- > Gracz wybiera jedną z 3 piramid i odwraca ją od siebie, w kierunku ptaka.



- > Gracz wybiera jedną z 3 piramid i odwraca ją do siebie, w stronę ślimaka.



- > Gracz wybiera jedną z 3 piramid i odwraca ją w wybranym przez siebie kierunku: do siebie lub od siebie.

#### Po tej akcji:

- Jeśli odwrócenie piramidy odsłoni stronę z pogodą identyczną, jak na górze otwartej strony w książeczce gracza (słońce, słońce/chmura, chmura/deszcz lub ogrodnicy), gracz może sprawić, że jego kwiat urośnie, przewracając stronę w swojej książeczce. Następnie kolejka przechodzi na następnego gracza.

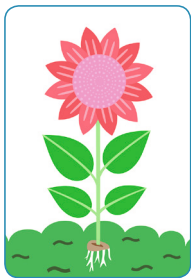
- Jeśli obrót piramidy powoduje, że strona pogody która jest widoczna, jest inna niż na górnej stronie książeczki, gracz nie może wyhodować swojego kwiatu. Nie przewraca kartki w swoim zeszytcie, a kolejka przechodzi do następnego gracza.



- > Gracz wygrywa żeton „pszczoły”. Jeśli gracz w czasie trwania gry zdobędzie 2 żetony „pszczoł”, może dodatkowo przewrócić stronę swojego notatnika. 2 żetony pszczoł wracają na środek stołu. Następnie kolejny gracz musi rzucić kostką... i tak dalej.

**Uwaga:** Gracze nie mogą wykorzystać pogody pokazanej na piramidzie na początku swojej tury, aby odwrócić stronę w swojej książeczce: tylko pogoda ujawniona po odwróceniu piramidy może być wykorzystana do wzrostu kwiatu.

**Koniec gry:** Grę wygrywa pierwszy gracz, który wyhoduje swój kwiatek, przewracając swoją książeczkę do ostatniej strony.



**Autorzy gry: Romaric Galonnier and Nicolas Walther.**

# FLORALIA

DJ08573



3, rue des Grands Augustins  
75006 – Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)