

Elizabeth Hargrave

# EasyFloresy

## Kwiaciarnia

**Autor:** Mike Mullins  
**Ilustracje:** Beth Sobel

Lucky Duck Games,  
Plac Nowy 3/44,  
31-056 Kraków

© 2019 Button Shy Games  
© 2020 Lucky Duck Games  
[www.luckyduckgames.com](http://www.luckyduckgames.com)



LKY TMS-R02-PL



**DODATEK**

*Autor: Mike Mullins*

## **GRA DLA 1 GRACZA W WIEKU 8+**

*Prowadzisz małą, przytulną kwiaciarnię. Biznes rozwija się dobrze, więc postanawiasz zatrudnić kogoś do pomocy. Wdrażasz nowego pracownika, pomagając mu w tworzeniu bukietów i jednocześnie pokazując mu jasno, kto tutaj rządzi.*

### **ELEMENTY GRY**

- 6 kart tur,
- instrukcja.

*Do gry potrzebnych będzie jeszcze 18 kart kwiatów z podstawowej gry „Esy floresy”.*

### **PRZYGOTOWANIE GRY**

Potasuj 6 kart tur i ułóż je w zakrytym stosie. Te karty pokazują, jak będzie przebiegać każda tura.

Potasuj 18 kart kwiatów i ułóż je w osobnym zakrytym stosie.

## CEL

Grasz solo przeciwko „sztucznej inteligencji”, która w grze będzie nazywana „przeciwnikiem”. Aby wygrać, musisz zdobyć więcej punktów niż przeciwnik.

### PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY W 1. TURZE

[MIEJSCE NA KOMPOZYCJĘ PRZECIWNIKA]

TALIA  
KWIATÓW



KARTY  
ODRZUCONE



STOS  
KART TUR



KARTA  
TUR



OFERTA



[MIEJSCE NA TWOJĄ KOMPOZYCJĘ]

## KARTA TUR

Każda karta tury jest podzielona na dwie lub 3 sekcje. Na górze karty jest informacja o sposobie ułożenia 2 kart w ofercie (odkryta, zakryta).

Środkowa część (jeśli jest) opisuje natychmiastową akcję. W dolnej części natomiast opisano sposób umieszczenia kart w kompozycjach graczy (jawnie, sekretnie).

## **PRZEBIEG GRY**

Gra trwa 3 rundy. Każda runda składa się z 4 tur. W każdej turze dobierasz 2 karty kwiatów z talii, tworząc ofertę. Następnie, zgodnie z wytycznymi na karcie tury, decydujesz, która karta ma być dołożona do twojej, a która do kompozycji przeciwnika i w jaki sposób.

## **PRZEBIEG TURY**

1. Odkryj 1 kartę tury.
2. Dobierz 2 karty kwiatów i ułóż każdą odkrytą lub zakrytą zgodnie z wytycznymi znajdującymi się w górnej części karty tury. Nie możesz podejrzeć zakrytej karty przed wybraniem.
3. Wybierz kartę z oferty i umieść ją w swojej kompozycji, a następnie pozostałą w kompozycji przeciwnika. Dolna część karty pokazuje, w jaki sposób musisz dołożyć kartę do wskazanej kompozycji (JAWNIE, SEKRETNIE) i do której (GRACZ, PRZECIWNİK). Zazwyczaj masz podane 2 kombinacje, z których musisz wybrać jedną.

## UMIESZCZANIE KART

Karty w kompozycji są układane od lewej do prawej strony. W przeciwieństwie do podstawowej gry karta tury umożliwia zmianę orientacji kart. Na przykład odkrytą kartę z oferty możesz umieścić jako sekretną, a zakrytą jako jawną.

Gdy karta tury pozwala wybrać orientację, możesz podejrzeć zakrytą kartę przed podjęciem decyzji, jak ją umieścisz.



JAWNA  
(ODKRYTA)



SEKRETNA  
(ZAKRYTA)

Możesz podejrzeć sekretne karty w twojej kompozycji w dowolnym momencie.

## **PUNKTACJA**

Na koniec 1. rundy w kompozycjach twojej i przeciwnika będą po 4 karty. Punktacja przebiega na tej samej zasadzie co w podstawowej grze, ale z pewnymi wyjątkami:

- Przeciwnik nie wykonuje akcji „przed punktacją”.
- Przeciwnik zdobywa dodatkowo 2 punkty za każdą kartę z opisem „Przed punktacją możesz” (ostróżeczka, lwia paszcza).

## **NOWA RUNDA**

Po rozegraniu 3. rundy gra się kończy. W przeciwnym wypadku rozegraj kolejną rundę. Dodatek ten wprowadza specjalną zasadę:

- Po 1. rundzie potasuj karty z kompozycji przeciwnika i daj mu 1 losową. Przeciwnik zaczyna 2. rundę z jawną kartą w swojej kompozycji, a na koniec rundy będzie mieć w sumie 5 kart.

- Po 2. rundzie daj przeciwnikowi 2 losowe karty z jego kompozycji na tej samej zasadzie (zakończy 3. rundę z 6 kartami).

## ZWYCIĘSTWO

Wygrywasz, jeśli na koniec gry będziesz mieć więcej punktów niż przeciwnik. Prawdziwe mistrzostwo osiągniesz, jeśli uda ci się wygrać każdą z poszczególnych rund!

Aby zwiększyć poziom trudności, daj przeciwnikowi 1 losową jawną kartę kwiatu przed pierwszą rundą i dodatkowo 1 losową kartę przed każdą kolejną rundą. Na koniec 3. rundy przeciwnik będzie mieć 7 kart w swojej kompozycji (zamiast 6).

Jeśli opanujesz powyższe, możesz umieścić 2. i 3. dodatkową kartę jako sekretną w kompozycji przeciwnika.

## SŁOWNICZEK



Odkryta  
karta



Zakryta  
karta



Umieść kartę jako sekretną (zakrytą) we wskazanej kompozycji (gracza lub przeciwnika), nawet jeśli ta karta była wcześniej odkryta.



Umieść kartę jako jawną (odkrytą) we wskazanej kompozycji (gracza lub przeciwnika), nawet jeśli ta karta była wcześniej zakryta.



Karty muszą pozostać w swojej początkowej orientacji: odkrytą kartę musisz dołożyć do wskazanej kompozycji w sposób jawny, a zakrytą – w sekretny.

**ORCHIDEA**, jeśli jest w kompozycji przeciwnika, przybiera taki kolor, który daje mu największą liczbę punktów.