

# Flowers

## SCOPO DEL GIOCO

Vince la partita chi pianta per primo nella propria aiuola 6 fiori dello stesso colore.

## CONTENUTO:

1 Regolamento

58 Carte, di cui:

- 6 Carte Fiore Bianco

- 6 Carte Fiore Giallo

- 6 Carte Fiore Blu

- 6 Carte Fiore Rosso

- 21 Carte Moneta

- 4 Carte Serra

- 7 Carte Capra

- 1 Carta Tagliaerba

- 1 Carta Tornado

## PREPARAZIONE e VITTORIA

Mescolate il mazzo di carte e mettetelo al centro del tavolo a faccia in giù.

Ai lati del mazzo, durante la partita andranno messi la pila degli scarti (carte giocate) e la zona del mercato (dove si troveranno i fiori che avete pescato e che non si possono utilizzare nella vostra aiuola).

Il giocatore più giovane inizia la partita pescando la prima carta.

La partita termina quando un giocatore completa la propria aiuola con sei carte **FIORI** dello stesso colore.

Se non ci sono più carte da pescare: prendete tutte le carte dagli scarti, dal mercato e da **TUTTI** i magazzini, mescolatele e continuate la partita, ripetete questa operazione fino a quando non ci sarà un vincitore.

## TURNO DI GIOCO

Ogni giocatore durante il proprio turno può eseguire solamente **UNA** azione fra le seguenti:

- Pescare una carta dal mazzo mostrandola a tutti, se la carta è il primo fiore che si pesca va posizionata davanti a se andando a formare la propria aiuola, altrimenti se il fiore è di colore differente da quello piantato nella propria fila, va posizionata nella zona del mercato.

Nel caso si perda uno o tutti i fiori nella propria aiuola, dovuto a carte **CAPRA** o **TAGLIAERBA** è possibile continuare con fiori differenti dal precedente, pescandolo o acquistandolo al mercato al costo di 3 **MONETE**.

Le altre carte **Moneta**, **Tagliaerba** e **Capra**, vanno posizionate di lato alla propria aiuola a formare una fila che andremo a chiamare magazzino, e giocate quando si desidera, in un turno successivo, quando decidete di non pescare una carta.

Se pescate una carta **TORNADO** va giocata immediatamente.

- Usare una carta dal proprio magazzino: **CAPRA** o **TAGLIAERBA** per mangiare fiori agli avversari oppure **MONETE** per acquistare una carta **FIORE** dal mercato.

## DESCRIZIONE DELLE CARTE



- **FIORI:** Carte di 4 colori differenti: bianchi, gialli, rossi e blu. Il primo fiore che pescherete determinerà il colore dei fiori della vostra aiuola. Se pescata di colore differente dai fiori della propria aiuola va posizionata nella zona del "Mercato".



- **MONETA:** Servono per acquistare le carte **FIORI** dal mercato: con 3 carte moneta potete acquistare una carta fiore del colore della vostra aiuola o del colore desiderato se non avete carte fiori posizionate nella vostra aiuola, non è possibile acquistare carte fiori del colore dell'aiuola di un avversario.



- **CAPRA:** Da usare contro un avversario per togliere **UNA** carta fiore dalla sua aiuola, una volta utilizzata va messa nella pila degli scarti.



- **TAGLIAERBA:** Da usare contro un avversario per togliere **TUTTE** le carte fiori dalla sua aiuola, una volta utilizzata va messa nella pila degli scarti.



- **TORNADO:** Va usata appena pescata contro **TUTTI** gli avversari, distruggendo tutto il contenuto dei loro magazzini, una volta utilizzata va messa nella pila degli scarti.



- **SERRA:** Va usata per proteggersi dalle carte **CAPRA** e **TAGLIAERBA** quando queste vengono utilizzate contro la vostra aiuola, può essere usata una sola volta e va poi messa nella pila degli scarti insieme alla carta che è stata utilizzata contro di voi.

**Gioco di Giampaolo Razzino e Mirko Zanco**

**Illustrazioni di Giampaolo Razzino**

**Impaginazione grafica di Ilaria Bernardini**

Prodotto e Distribuito da **CENTRO HI-FI SRL Via A. Fausti 38/40 00062 Bracciano (RM)**



**ATTENZIONE!** Non adatto per bambini sotto 3 anni di età poiché sono presenti pezzi piccoli che potrebbero essere ingeriti. Conservare queste informazioni ad uso futuro.

