

Flower Shower!

Sven M. Kübler

Annaffia le piante
e verrai sommerso
dai punti!



Giocatori: 1-4 **Età:** da 8 anni in su **Durata:** circa 20 minuti

Le piante nel giardino hanno bisogno di acqua. Stai attento a non annaffiarle troppo o troppo poco, altrimenti perderai punti. Tira il dado per conoscere la quantità di acqua necessaria, fai crescere le piante e raccogli più punti possibile.

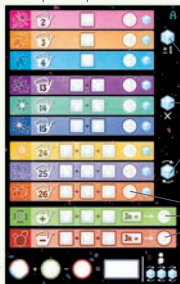
Componenti

Quantità di acqua
necessaria

Quadrati goccia

3 sezioni con 3 file
di fiori ciascuna

Tabella
segnapunti



Giardino **A**

Bonus dadi

Cerchi punteggi

Partita in solitaria

1 blocchetto segnapunti a due facce



4 dadi acqua azzurri



1 dado acqua blu

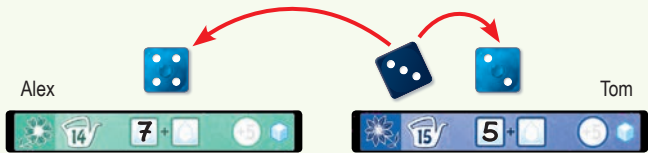
Preparazione

Ogni giocatore prende un foglio dal blocchetto segnapunti, un dado acqua azzurro e una matita (non inclusa). Assicuratevi che tutti i fogli segnapunti siano girati sullo stesso lato, giardino **A** o **B** (in alto a destra di ciascun foglio). Vi consigliamo di iniziare a giocare dal lato Giardino **A**. Chi ha più pollice verde sarà il primo giocatore, il quale prende anche il dado acqua blu.

Svolgimento

Per ogni turno, ciascun giocatore dovrà scrivere **un solo numero** in uno qualsiasi dei quadrati goccia vuoti ☐. Il giocatore attivo è colui che ha il dado acqua blu. Tutti i giocatori insieme lanciano il loro dado acqua azzurro; il giocatore attivo lancia **anche** il dado acqua blu e, dopo aver visto i risultati, può decidere se rilanciare **uno dei due dadi**.

Ogni giocatore somma la cifra sul **proprio dado acqua azzurro** a quella presente sul **dado acqua blu** e segna il totale in uno dei **quadrati goccia vuoti** ☐ sul proprio foglio segnapunti. Dopo che tutti hanno segnato il loro punteggio, il giocatore attivo passa il dado acqua blu alla persona seguente in senso orario, la quale diventa il nuovo giocatore attivo. Ripetete la sequenza appena descritta fino a che tutti non avrete riempito **tutti i quadrati goccia**.



Esempio: Alex ha lanciato un 4 con il suo dado acqua azzurro. Tom, il giocatore attivo, ha lanciato un 3 e un 2. Alex somma il suo 4 al 3 del dado acqua blu e scrive il totale di 7 in un quadrato goccia, mentre Tom segna il totale di 5 in uno dei suoi quadrati goccia.

Giardino A




Fiori colorati:

In ogni fila, vicino al fiore, c'è un **annaffiatoio con un numero**, il quale indica la **quantità di acqua necessaria** al fiore in questione. Quando tirate e sommate i dadi, cercate di avvicinarvi il più possibile a questo numero.

Inserite tanti numeri quanti sono i quadrati goccia per ogni fila. Una volta riempiti tutti i quadrati di una fila, **sommate i numeri e confrontateli con il numero sull'annaffiatoio**.

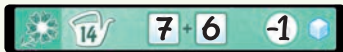
La quantità di acqua era giusta?

Fantastico! I fiori cresceranno e saranno rigogliosi! Segnate **+5 punti** nel cerchio punteggio (+5) di quella determinata fila e cerciate il simbolo del dado  di fianco al cerchio.


La quantità di acqua era troppa o troppo poca?

Oops! Segnate nel cerchio punteggio (+5) di quella fila la **differenza** tra la quantità di acqua necessaria e il totale dei dadi. Il risultato varrà come **punti in meno**, sia se la quantità di acqua era troppa, sia se era troppo poca.

Esempio: Alex non ha raggiunto il numero 14, che indica la quantità di acqua necessaria. Il suo totale nei quadrati goccia è di 13 (7+6). Scrive la differenza di -1 nel cerchio punteggio e **non** cerchia il simbolo del dado.



Bonus dadi:

Tre linee di fiori formano una sezione, a fianco della quale trovate un bonus dadi. Se riuscite a cerchiare **tutti e tre i dadi**  di una sezione, **potrete sbloccare il bonus dadi sulla destra**. Ciascun bonus vi darà un vantaggio da usare **una volta per turno passivo**. Disegnate una croce sui bonus usati per far capire che non sono più disponibili. In un singolo turno si possono anche combinare più bonus.

Nota: è **passivo il turno** in cui lanciate **solamente il vostro** dado acqua azzurro. Chi lancia anche il dado acqua blu sta giocando il turno attivo.



Potete modificare il vostro totale di **+1** o **-1**; per esempio, se il risultato di entrambi i dadi è 12, potete trasformarlo in 11 o 13.



Potete **ignorare uno dei due dadi acqua** (azzurro o blu); per esempio, se i dadi mostrano un 5 e un 2, e dovrete scrivere un 7, potete scegliere di scrivere un 5 o un 2.



Potete rilanciare il vostro dado acqua azzurro **una sola volta**.



Quadrifoglio secco:

Questo quadrifoglio ha bisogno di moltissima acqua e vi darà **tanti punti quanta sarà la quantità di acqua** che riceverà. Dovrete riempire tutti e tre i quadrati goccia con **un numero ciascuno**. Guadagnerete i punti che equivalgono alla somma dei quadrati, la quale va segnata nel **cerchio punteggio** $\textcircled{+36}$. Se gli darete una quantità di acqua costante, il quadrifoglio vi renderà fortunati: se scriverete **lo stesso numero** in tutti e tre i quadrati goccia, otterrete **+36 punti**.



Cactus spinoso:

Attenzione all'amico incontentabile! State particolarmente attenti quando ve ne prendete cura perché è **(quasi) impossibile non perdere punti**. Dovete riempire ogni quadrato goccia con **un numero ciascuno**. La somma dei tre numeri, che va scritta nel **cerchio punteggio** $\textcircled{0}$, varrà come **punti in meno**. Il cactus sarà più contento se gli darete una quantità di acqua costante: se scriverete **lo stesso numero** in tutti e tre i quadrati goccia, **otterrete 0**, quindi non perderete punti.



Esempio (durante la partita):

Nella seconda sezione, Tom ha ottenuto la giusta quantità di acqua necessaria per i fiori. Ha attivato il bonus dadi e l'ha usato in un turno passivo. Invece, nella terza sezione, non ha raggiunto il numero 25, ossia la quantità di acqua necessaria. Il suo risultato arriva soltanto a 23, per cui ha dovuto scrivere la differenza di -2 nel cerchio punteggiato. Nella sezione quadrifoglio, Tom ha ottenuto +26 punti.

Infine, nella sezione cactus, non ha perso punti perché ha scritto tre volte lo stesso numero.

Giardino B

Anche il Giardino B ha i fiori colorati, i bonus dadi, il quadrifoglio e il cactus, che funzionano come nel Giardino A. Oltre a ciò, troverete **2 steli**.



Steli:

Per ottenere il numero presente sull'annaffiatoio, dovrete scrivere **quattro numeri in qualsiasi ordine nei quadrati goccia** di ciascuno stelo, blu e arancione. Gli steli si incrociano, per cui **uno dei quadrati goccia vale per entrambi**. Lo stelo arancione ha bisogno di un **massimo di 20** quantità di acqua, mentre quello blu di un **minimo di 36**.

Dopo aver riempito tutti i quadrati goccia di uno stelo, **sommate i numeri e confrontate il risultato con quello sull'annaffiatoio**.

La quantità di acqua era giusta?

Fantastico! Gli steli cresceranno e fioriranno! Segnate **+5 punti** nel cerchio punteggio di quel determinato stelo. Inoltre, se avete annaffiato meno di 20 o più di 36, scrivete **la differenza tra la quantità di acqua necessaria e quella effettiva** nel cerchio punteggio a destra. Questo numero varrà come **punti in più**.

La quantità di acqua era troppa o troppo poca?

Oops! Purtroppo non guadagnerete alcun punto. Disegnate una barra sul primo cerchio punteggio. Segnate poi **la differenza tra la quantità di acqua necessaria e quella effettiva** nel cerchio punteggio a destra. Questo numero varrà come **punti in meno**.



Esempio (durante la partita):

Alex ha già riempito tutti i suoi steli e ha raggiunto la quantità necessaria di ≥ 36 con il totale di 40. Pertanto guadagna +5 punti e la differenza tra 36 e 40 (+4 punti). Non ha invece ottenuto la quantità di acqua necessaria di ≤ 20 , avendo un totale di 22. Perciò non guadagna punti e scrive invece la differenza tra 22 e 20 (-2) sottoforma di numero negativo.

Nella sezione quadrifoglio, ha scritto tre volte lo stesso numero, per cui guadagna +36 punti.

Fine della partita

La partita finisce quando **tutti hanno riempito i propri quadrati goccia**. Ognuno conta i propri punti e li scrive nelle apposite caselle della tabella segnapunti. I colori di ogni casella indicano a quali sezioni corrisponde. Chi ha raccolto più punti vince!

2	2	+5	
3	6	-3	
4	4	+5	
5	5 + 8	+5	
6	7 + 7	+5	
7	9 + 6	+5	
8	8 + 8 + 8	+5	
9	9 + 7 + 7	-2	
10	5 + 9 + 12	+5	
11	10 + 11 + 5	3x =	+26
12	6 + 6 + 6	3x =	0
30	26	0	= 56

Esempio (punteggio alla fine della partita):

Tom ha ottenuto un totale di +30 dalle sezioni dei fiori colorati e scrive il numero nella prima casella in basso della tabella segnাপunti.

Scrivo poi, nelle caselle successive, +26 punti per la sezione quadrifoglio e 0 per la sezione cactus.

Tom ha ottenuto un totale di 56 punti.

Partita in solitaria

Nella modalità in solitaria, sarai **sempre** il giocatore attivo, quindi dovrai **sempre** lanciare il dado acqua azzurro e il dado acqua blu. Tuttavia, puoi rilanciare uno dei due dadi **solo per tre volte**. Ogni volta che rilanci, disegna una croce su uno dei dadi in basso a destra. Puoi usare un bonus dadi **in qualsiasi turno** dopo averlo sbloccato. Le altre regole rimangono invariate.



In base al punteggio ottenuto, potrai capire quanto sei portato per il giardinaggio!

75+	Sei un vero professionista!
60+	Ora si che inizi a capirci qualcosa!
45+	Te la stai prendendo con calma.
30+	Sei sbocciato tardi.
fino a 29	Ciò che semini, raccogli ...

