

🌸 Hinaŝa Origuchi

🌸 Sylvain Sarrailh

Kwiat Wiśni



INSTRUKCJA



Wprowadzenie

Czy słyszałeś historię wiśniowego drzewa, które zakwita tylko raz na dziesięć lat?

Legenda głosi, że w pierwszych dniach wiosny okrywa się ono najwspanialszym kwiatnym kobiercem. Tysiące pąków porasta gałęzie, pnąc się ku niebu coraz wyżej i wyżej, aż pewnego dnia zamieniają się w olśniewające kwiaty o nieopisanym pięknie.

Kiedy po kilku dniach kwiaty zaczynają opadać, wszyscy ruszają, by je złapać. Powiadają bowiem, że tego, kto zbierze ich najwięcej, wiśniowe drzewo nagrodzi, spełniając jedno z jego życzeń. Tylko chciwiec nie będzie godzien swoich marzeń i straci swoją szansę – na kolejne dziesięć lat...

Zawartość pudełka



4 zasłonki



1 woreczek



3 karty mistrzostwa



1 instrukcja

— 96 żetonów kwiatów —



18 różowych
kwiatów



18 żółtych
kwiatów



18 błękitnych
kwiatów



18 granatowych
kwiatów



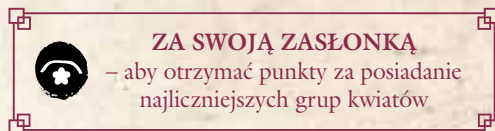
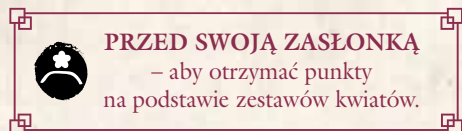
18 białych
kwiatów



6 czarnych
kwiatów

Opis i cel gry

Kwiaty z wiśniowego drzewa zakończyły swój majestatyczny lot ku ziemi i są gotowe do zebrania. W każdej turze dobieraj jeden lub więcej kwiatów z woreczka i postaraj się zachować jak najwięcej z nich – nie pozwalając, by chciwość pokrzyżowała ci plany. Na koniec tury połóż swoje kwiaty:



Gracz, który na koniec gry zgromadzi największą liczbę punktów, zostanie zwycięzcą.

Elementy gry

ZASŁONKI

Na każdej zasłonce (po 1 na gracza) od strony wewnętrznej widnieje przypomnienie zasad punktowania.



WORECZEK

W woreczku są wszystkie jeszcze niezbrane kwiaty.



ŻETONY KWIATÓW

Żetony symbolizują kwiaty wiśni, które zbieracie w czasie gry. Kwiaty występują w sześciu kolorach: białym, czarnym, granatowym, błękitnym, żółtym oraz różowym.



KARTY MISTRZOSTWA

Wiśniowe drzewo nagradza tych, którzy ze szczególną biegłością zbierają jego kwietne skarby. Karty mistrzostwa obrazują różne kwietne kombinacje, a także bonus, jaki można otrzymać za realizację ich założeń.

Dostępne są 3 dwustronne karty:



NIEBIESKIE -
DLA WARIANTU
KLASYCZNEGO



RÓŻOWE -
DLA WARIANTU
ZAAWANSOWANEGO



Przygotowanie gry

- Wybierz zasłonkę i postaw ją przed sobą – stroną z zasadami punktowania zwróconą do siebie.



- Ułóż trzy karty mistrzostwa pośrodku stołu – wybraną stroną ku górze: (albo) – tak, aby każdy z łatwością mógł je odczytać.



- Włóż kwiaty do woreczka – w zależności od liczby graczy odpowiednio:



Liczba graczy		
4	6	18 z każdego
3	5	15 z każdego

Wariant dwuosobowy opisany jest na stronie 12.

- Gracz, który jako ostatni widział kwitnące wiśniowe drzewo, rozpoczyna grę.

Rozgrywka

Gra toczy się w turach i trwa do momentu, aż wszystkie kwiaty zostaną zebrane.

OPIS TURY

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje w swojej turze dwie akcje: **zbiera kwiaty**, a następnie **wystawia kwiaty**.

1 Zbieranie kwiatów

Aby zebrać kwiaty, dobierasz je z woreczka i wykladasz na środek stołu. Tych kwiatów jeszcze nie zdobyłeś, uważaj więc, by nie pomieszać ich z kwiatami wystawionymi w poprzednich turach.

Kiedy nadchodzi twoja kolej na dobieranie kwiatów, kieruj się poniższymi zasadami:

- ✿ W każdej turze **musisz** dobrać co najmniej **1 kwiat**.
- ✿ W ciągu swojej tury możesz dobierać kwiaty z woreczka **nie więcej niż trzy razy**.
- ✿ W ciągu swojej tury możesz dobrać **maksymalnie 8 kwiatów**.

Jeżeli przypadkiem dobierzesz więcej niż 8 kwiatów, twoja tura natychmiast się kończy. Odłóż wówczas kwiaty do woreczka i przekaz go następnemu graczowi.

Udane lub nieudane zbieranie

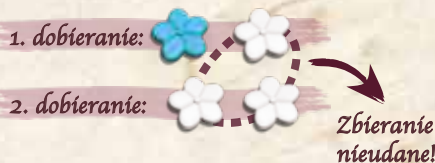
Po każdym dobraniu sprawdź, czy udało ci się zebrać kwiaty. Zbieranie jest nieudane, jeżeli któryś z dwóch poniższych warunków jest spełniony:

- ✿ Zebrałeś 3 kwiaty w tym samym kolorze.
- ✿ Zebrałeś 5 kwiatów w różnych kolorach.

Za każdym razem, kiedy dobierasz kwiaty, dodaj je do kwiatów zebranych wcześniej w tej turze i sprawdź, czy zbieranie nadal jest udane, czy nie. Jeżeli zbieranie jest nieudane, nie możesz dalej dobierać – przechodzisz wówczas do fazy wystawiania kwiatów.

PRZYKŁAD

Po raz pierwszy w swojej turze dobierasz kwiaty i wyjmujesz z woreczka 2 z nich: 1 błękitny i 1 biały. Następnie, dobierając po raz drugi, wyjmujesz 2 kolejne kwiaty – tym razem 2 białe. Niestety, masz teraz 3 kwiaty w tym samym kolorze. Zbieranie jest nieudane – wiśniowe drzewo uznało, że jesteś zbyt chciwy! Natychmiast kończysz fazę zbierania i przechodzisz do fazy wystawiania.



Jeżeli żaden z warunków niepowodzenia nie jest spełniony, twoje zbieranie jest udane! Musisz teraz zdecydować, czy chcesz:

- ❁ Ogłosić koniec zbierania i przejść do fazy wystawiania kwiatów,

czy

- ❁ **Kontynuować zbieranie kwiatów i dobrać ponownie.** Jeżeli i to zbieranie się powiedzie, musisz jeszcze raz zdecydować, czy na tym poprzestaniesz, czy spróbujesz ponownie. Niezależnie od wyniku, po trzecim dobieraniu faza zbierania się kończy i musisz przejść do fazy wystawiania.

PRZYKŁAD

Dobierasz pierwszy raz (obligatoryjny) i wyjmujesz z woreczka 3 kwiaty. Dobrałeś 1 kwiat różowy i 2 kwiaty żółte. Żaden z dwóch warunków nie jest spełniony, zatem zbieranie jest udane. Postanawiasz kontynuować zbieranie i dobrać po raz drugi. Tym razem wyjmujesz 2 kwiaty: 1 błękitny i 1 różowy. Zbieranie znów jest udane. Uznajesz, że to rozsądny moment na zakończenie dobierania i przejście do fazy wystawiania.

1. *dobieranie:*



2. *dobieranie:*



➡ **Zatrzymaj się, zbieranie udane!**

Czarne kwiaty



W woreczku znajduje się 6 czarnych kwiatów (w grze trzyosobowej – 5). Działają one inaczej niż kwiaty w pozostałych kolorach. Jeżeli podczas zbierania dobierzesz czarny kwiat, musisz założyć, że przyjmuje on kolor kwiatu, którego dobranie doprowadziłoby do nieudanego zbierania.

PRZYKŁAD Dobierasz 4 kwiaty:

1 czarny, 1 granatowy i 2 różowe. Czarny kwiat automatycznie staje się różowy, aby spełnić warunek dotyczący 3 kwiatów tego samego koloru, i sprawia, że zbieranie jest nieudane.



PRZYKŁAD Dobierasz 5 kwiatów:

2 czarne, 1 żółty, 1 biały oraz 1 błękitny. Jeden czarny kwiat automatycznie staje się granatowy, a drugi – różowy, aby spełnić warunek dotyczący 5 kwiatów w różnych kolorach i doprowadzić do nieudanego zbierania.



2 Wystawianie kwiatów

Gdy wystawiasz kwiaty zdobyte podczas fazy zbierania, możesz je położyć przed lub za swoją zasłonką.

Przebieg wystawiania kwiatów jest zależny od tego, czy zbieranie było udane, czy nie.

Nieudane zbieranie

Jeżeli twoje zbieranie było nieudane, wykonaj kolejno poniższe kroki:

a

Odłóż wszystkie zebrane czarne kwiaty do woreczka.

b

Spośród zebranych kwiatów **wyberz 2 – każdy w innym kolorze.**

c

Położ te 2 wybrane kwiaty **przed** swoją zasłonką.

d

Odłóż pozostałe zebrane kwiaty do woreczka.

Uwaga Jeśli zebrałeś kwiaty tylko w jednym kolorze, połóż 1 kwiat przed swoją zasłonką, a resztę odłóż do woreczka.

Udane zbieranie

Jeżeli twoje zbieranie było udane, wykonaj kolejno poniższe kroki:

a

Sprawdź, czy zebrane kwiaty tworzą kombinację pokazaną na kartach mistrzostwa. Jeżeli tak jest, możesz skorzystać z odpowiedniego bonusu (patrz: *Opis kart mistrzostwa* na stronie 11).

b

Możesz wybrać **jeden z kolorów**, w których są zebrane przez ciebie kwiaty.

c

Położ **za** swoją zasłonką wszystkie kwiaty w tym wybranym kolorze.

d

Położ **przed** swoją zasłonką pozostałe zebrane kwiaty.

Uwaga Położenie kwiatów za zasłonką jest dobrowolne. Jeżeli chcesz to zrobić, musisz wybrać jeden kolor i położyć wszystkie kwiaty w tym kolorze za swoją zasłonką. Jeżeli nie chcesz tego zrobić, połóż wszystkie zebrane kwiaty przed swoją zasłonką.



Przed czy za swoją zasłonką?

PRZED SWOJĄ ZASŁONKĄ



Kiedy wystawiasz kwiaty przed swoją zasłonką, podziel je według koloru. Na koniec gry każdy kolor będzie punktowany oddzielnie. Im więcej masz kwiatów w danym kolorze, tym więcej punktów za ten kolor otrzymasz na koniec gry.

Właściwości czarnych kwiatów:

Czarne kwiaty przed zasłonką nie są traktowane jako osobny kolor. Na koniec gry sam wybierzesz, jakiego koloru jest każdy z twoich czarnych kwiatów.

PRZYKŁAD

Na koniec gry masz przed zasłonką 2 kwiaty czarne, 3 różowe i 1 błękitny. Zamieniasz jeden czarny kwiat w różowy, a drugi czarny kwiat – w błękitny. W ten sposób otrzymujesz 4 kwiaty różowe i 2 błękitne.



ZA SWOJĄ ZASŁONKĄ



Kiedy wystawiasz kwiaty za swoją zasłonką, podziel je na dwie grupy:

- ❁ grupa ciepła (różowe i żółte kwiaty) po jednej stronie,
- ❁ grupa chłodna (błękitne i granatowe kwiaty) po drugiej stronie.

Na koniec gry zdobędziesz punkty zwycięstwa w oparciu o liczbę graczy, którzy mieli mniej kwiatów od ciebie w każdej grupie. Im więcej było takich graczy, tym więcej otrzymasz punktów.

Właściwości czarnych i białych kwiatów:

Czarne i białe kwiaty za zasłonką nie są traktowane jako osobne kolory. Na koniec gry sam wybierzesz, do której grupy kolorów przydzielisz każdy ze swoich białych oraz czarnych kwiatów.

PRZYKŁAD

Na koniec gry masz za zasłonką: 3 kwiaty żółte i 2 różowe (w ciepłej grupie) oraz 5 błękitnych kwiatów (w chłodnej grupie). Dodatkowo za zasłonką masz 2 kwiaty białe i 1 czarny. Decydujesz się na dodanie 2 białych kwiatów do ciepłej grupy i 1 czarnego kwiatu do chłodnej grupy. Ostatecznie w ciepłej grupie masz 7 kwiatów, a w chłodnej grupie – 6.



Aby dodać do grupy biały lub czarny kwiat, grupa ta musi już mieć co najmniej 1 kolorowy (czyli nie czarny ani nie biały) kwiat.

PRZYKŁAD

Na koniec gry za zasłonką masz: 4 kwiaty różowe i 3 żółte – w ciepłej grupie, a także 0 błękitnych lub granatowych kwiatów, które stworzyłyby chłodną grupę. Dodatkowo za zasłonką masz 2 czarne kwiaty. Z uwagi na to, że nie masz żadnych kwiatów w chłodnej grupie, musisz dołożyć czarne kwiaty do grupy ciepłej. Ostatecznie w ciepłej grupie masz 9 kwiatów, a w chłodnej grupie – 0.



KONIEC TURY

Gdy zbierzesz i wystawisz kwiaty przed lub za zasłonką, twoja tura dobiega końca. Następny gracz przejmuje woreczek i rozpoczyna swoją turę.

Koniec gry i końcowe punktowanie

Gra kończy się wraz z turą gracza, podczas której ostatni kwiat z woreczka został dobrany i wystawiony. Wtedy wszyscy podliczają swoje punkty za kwiaty wystawione przed i za swoimi zasłonkami.



ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA PRZED SVOJĄ ZASŁONKĄ

Jeżeli **przed** swoją zasłonką masz czarne kwiaty, każdemu z nich przyporządkuj kolor i dodaj je do kwiatów w tym kolorze.

Następnie policz, po ile kwiatów masz w każdym z kolorów, i za każdy z tych kolorów zdobądź tyle punktów, ile wskazuje tabela:

Liczba kwiatów	Punkty zwycięstwa
0	0
1	-3
2	-1
3	1
4	3
5	5
6	8
7	11
8	15
9	19
10	24



ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA ZA SVOJĄ ZASŁONKĄ

Jeżeli masz **za** swoją zasłonką jakieś białe lub czarne kwiaty, przydziel je do swoich grup: cieplej i chłodnej. Gdy wszyscy gracze zakończą przydzielanie, jednocześnie unieście swoje zasłonki.

❁ Grupa ciepła



Podliczcie kwiaty w swoich ciepłych grupach (kwiaty różowe i żółte oraz – ewentualnie – dodane kwiaty białe i czarne) i porównajcie wyniki między sobą. Gracz z największą liczbą kwiatów w ciepłej grupie zdobywa 18 punktów zwycięstwa. Gracz, który w tej rywalizacji uplasuje się na drugim miejscu, zdobywa 10 punktów zwycięstwa, a trzeci gracz – 8 punktów zwycięstwa.

Miejsce	Punkty zwycięstwa
1.	18
2.	10
3.	8

* Grupa chłodna



Podliczcie kwiaty w swoich chłodnych grupach (kwiaty błękitne i granatowe oraz – ewentualnie – dodane kwiaty białe i czarne) i porównajcie wyniki między sobą. Gracz z największą liczbą kwiatów w chłodnej grupie zdobywa 16 punktów zwycięstwa. Gracz, który w tej rywalizacji uplasuje się na drugim miejscu, zdobywa 12 punktów zwycięstwa, a trzeci gracz – 8 punktów zwycięstwa.

Miejsce	Punkty zwycięstwa
1.	16
2.	12
3.	8

* Zasady w przypadku remisu przy porównywaniu grup kwiatów

Jeżeli remis dotyczy pierwszego miejsca, dodajcie punkty za pierwsze, drugie i ewentualnie trzecie miejsce (jeżeli remisuje 3 graczy) oraz podzielcie sumę przez liczbę remisujących graczy. Wynikiem są punkty zwycięstwa, które otrzymują gracze (zaokrąglając w dół).

PRZYKŁAD

Dwóch graczy ma po 5 kwiatów w swoich ciepłych grupach i remisuje na pierwszym miejscu. Ich wyniki to:

$$\frac{(18+10)}{2} = 14$$

Jeżeli remis dotyczy drugiego miejsca, dodajcie punkty za drugie i trzecie miejsce oraz podzielcie sumę przez liczbę remisujących graczy. Wynikiem są punkty zwycięstwa, które otrzymują gracze (zaokrąglając w dół).

PRZYKŁAD

Trzech graczy ma po 4 kwiaty w swoich chłodnych grupach i remisuje na drugim miejscu. Ich wynik to:

$$\frac{(12+8)}{3} = 6,7$$

Po zaokrągleniu w dół otrzymują po 6 punktów zwycięstwa.

Uwaga Punkty w remisującej puli są niedostępne dla kolejnych graczy. Gracz, który zajmuje drugą pozycję za 2 graczami na pierwszym miejscu, otrzymuje punkty za trzecie miejsce. Gracz, który zajmuje trzecią pozycję za 2 graczami na drugim miejscu nie otrzyma żadnych punktów.

Jeżeli remis dotyczy trzeciego miejsca, punkty zwycięstwa za to miejsce podzielcie przez liczbę remisujących graczy. Wynikiem są punkty zwycięstwa, które otrzymują gracze (zaokrąglając w dół).

PRZYKŁAD

Dwóch graczy ma po 3 kwiaty w swoich ciepłych grupach i remisują na trzecim miejscu. Ich wynik to:

$$\frac{8}{2} = 4$$

OSTATECZNA PUNKTACJA

Dodaj punkty zwycięstwa, które otrzymałeś za kwiaty sprzed i zza zasłonki. Suma to twój ostateczny wynik. **Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa.** W przypadku remisu gracze remisujący wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

Opis kart mistrzostwa

Jeżeli zbieranie kwiatów podczas twojej tury było pomyślne, sprawdź, czy zebrane kwiaty tworzą kombinacje pokazane na kartach mistrzostwa. Jeżeli tak, możesz skorzystać z bonusu wskazanego na odpowiedniej karcie. Skorzystanie z karty mistrzostwa jest zawsze dobrowolne.

Ważne Nawet jeżeli zebrane kwiaty możesz dopasować do kilku kart mistrzostwa, w ciągu jednej tury możesz skorzystać z tylko jednego bonusu.

Właściwości czarnych kwiatów

Podczas sprawdzania, czy zebrane kwiaty odpowiadają kombinacjom na kartach mistrzostwa, każdy zebrany czarny kwiat możesz traktować tak, jakby był w dowolnym, wybranym przez ciebie kolorze.

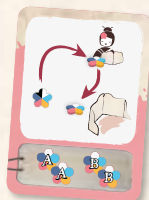
SHIN SUMIZOME (NIEBIESKA STRONA)

- **Kombinacja:** Pośród zebranych przez siebie kwiatów musisz posiadać 2 różnokolorowe pary.
- **Bonus:** Dobierz losowo 1 kwiat z woreczka – tak, aby inni gracze go nie widzieli – i dodaj go do kwiatów za swoją zasłonką.



SAKUYA HIME (RÓŻOWA STRONA)

- **Kombinacja:** Pośród zebranych kwiatów musisz posiadać 2 różnokolorowe pary.
- **Bonus:** Wybierz innego gracza. Następnie wybierz 1 kwiat spośród zebranych w tej turze albo 1 kwiat sprzed swojej zasłonki. Wymień ten kwiat z kwiatem sprzed zasłonki wybranego gracza. Nowy kwiat połóż przed swoją zasłonką.



Ważne Kwiat, który zabierzesz innemu graczowi, nie może być w czarnym kolorze.

SOMEI YOSHINO (NIEBIESKA STRONA)

- **Kombinacja:** Pośród zebranych kwiatów musisz posiadać 4 w różnych kolorach.
- **Bonus:** Wybierz 1 kwiat spośród zebranych w tej turze albo 1 kwiat sprzed swojej zasłonki i połóż go za swoją zasłonką.



KOMATSU OTOME (RÓŻOWA STRONA)

- **Kombinacja:** Pośród zebranych kwiatów musisz posiadać 4 w różnych kolorach.
- **Bonus:** Dobierz z woreczka 3 kwiaty. Wybierz 1 z nich i połóż go przed swoją zasłonką. Pozostałe 2 kwiaty odłóż do woreczka.



Ważne Nie możesz zatrzymać czarnego kwiatu. Pośród dobranych kwiatów musisz zatrzymać 1, nawet jeśli żaden nie jest przydatny.

KENROKUEN KUMAGAI (NIEBIESKA STRONA)

- **Kombinacja:** Zbierz co najmniej 6 kwiatów w dowolnych kolorach.
- **Bonus:** Dobierz z woreczka 2 kwiaty. Zdecyduj (dla każdego z nich osobno), czy chcesz je położyć: przed zasłonką innego gracza, przed swoją zasłonką czy za swoją zasłonką.



Ważne Kwiaty możesz położyć w to samo miejsce albo w różne miejsca.

KOKONOE (RÓŻOWA STRONA)

- **Kombinacja:** Zbierz co najmniej 6 kwiatów w dowolnych kolorach.
- **Bonus:** Wybierz dwóch innych graczy. Zabierz po 1 kwiecie sprzed zasłonki każdego z nich. Następnie kwiaty te połóż przed swoją zasłonką. Musisz wybrać kwiaty w różnych kolorach.



Ważne Kwiaty, które zabierzesz innym graczom, nie mogą być w czarnym kolorze.

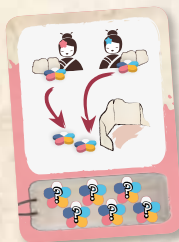
Wariant dwuosobowy

W grze dwuosobowej gra toczy się tak, jak w przypadku gry trzy- i czteroosobowej – z wyjątkami opisanymi poniżej.

ROZSTAWIENIE

Włóż do woreczka 4 czarne kwiaty i 13 kwiatów w każdym z pozostałych kolorów. Następnie, **nie podglądając ani nie pokazując innym graczom**, dobrać 3 kwiaty i odłożyć je do pudełka. Te 3 kwiaty nie będą brały udziału w grze.

KARTY MISTRZOSTWA



Karty mistrzostwa działają tak, jak zwykle, oprócz karty **KoKonoe**. Jeżeli zdecydujesz się użyć tego bonusu, zabierz 2 kwiaty sprzed zasłonki przeciwnika i połóż przed swoją zasłonką. Zabrane kwiaty muszą być w **różnych kolorach**.

Ważne Kwiat, który zabierzesz innemu graczowi, nie może być w czarnym kolorze.

OSTATECZNA PUNKTACJA

Za każdą grupę kwiatów (ciepłą i zimną) gracz z największą liczbą kwiatów otrzymuje punkty jak za drugie miejsce, a gracz z najmniejszą ich liczbą nie otrzymuje żadnych punktów.



PODZIĘKOWANIA

Autor: Hinata Origushi

Ilustracje: Sylvain Sarraillh

Wydawca: Michał Herman

Tłumaczenie: Marek Baranowski

Opracowanie graficzne i DTP: Sławomir Bejda

Korekta: Natalia Łyczko



© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48,
02-672 Warszawa

© 2018 IELLO
Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.foxgames.pl