



*di Angelika Fassauer e Peter Haluszka
per 2 giocatori dagli 8 anni in su*

Traduzione e Adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.0 – Luglio 2002



<http://www.giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco “Flowerpower” sono detenuti dal legittimo proprietario.

Idea del Gioco

Entrambe i giocatori sistemano degli splendidi fiori sulla propria parte della mappa. Ognuno di loro cerca di piazzare questi fiori in modo da raggrupparli per varietà. Naturalmente ciò non è sempre possibile, perché non si sa mai quale tipo di fiore pescherà un giocatore. Inoltre, un giocatore potrà interferire con il lavoro del suo avversario.

Obiettivo del Gioco

Maggiore è un'area con una stessa varietà di fiore, più punti farete. Al termine della partita, chi dei due giocatori ha ottenuto più punti, vince il gioco.

Contenuto

- 100 tessere, ognuna delle quali presenta due tipi di fiore.
- 1 mappa di gioco.
- 2 dischi Fioritura da usarsi come segnapunti.
- 1 segnalino Farfalla.
- 1 sacchetto.



Preparazione

- Quando aprite la scatola per la prima volta, staccate con cura tutte le tessere dai loro supporti.
- La mappa viene piazzata in modo che la linea verde centrale delimiti i campi dei due giocatori.
- Le 100 tessere dei fiori vengono messe nel sacchetto.
- Ogni giocatore sceglie un disco Fioritura e lo piazza di fronte a sé. Il retro di questi dischi contiene la Tabella dei Punteggi.
- La Farfalla viene lasciata a lato della mappa. Sarà utilizzata solo alla fine della partita, durante il calcolo dei totali.
- Il giocatore che è vestito con i colori più floreali comincia il gioco. Poi, i due giocatori si alterneranno.

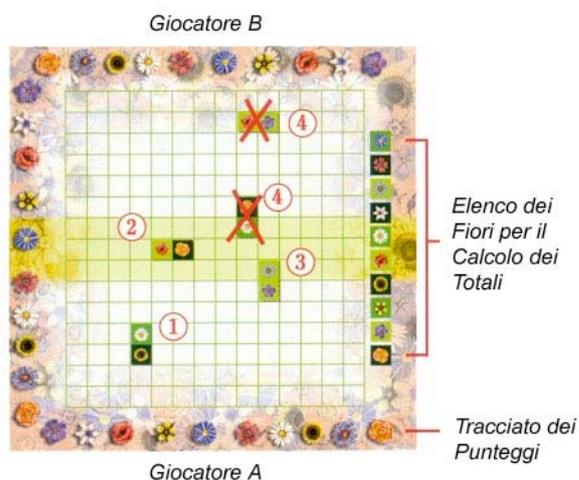
Giocare

Piazzare le Tessere

Il giocatore attivo pesca una tessera dal sacchetto e la piazza sulla mappa. Non può piazzarla sopra una tessera che esiste già, ma dovrà sistemarla in due spazi vuoti.

Quando viene piazzata una tessera, dovranno essere seguite le seguenti regole:

1. La tessera può essere piazzata in uno spazio vuoto del proprio campo.
2. La tessera può essere piazzata in uno spazio vuoto del campo centrale verde.
3. La tessera può essere piazzata in modo che sia a cavallo tra il proprio campo e quello verde centrale.
4. La tessera non può essere piazzata nel campo avversario oppure a cavallo tra il campo avversario e quello verde centrale.



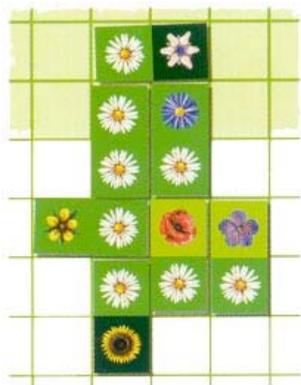
Aiuole dei Fiori

I fiori della stessa varietà che sono adiacenti orizzontalmente o verticalmente, prendono il nome di aiuole. Al termine della partita, più è grande un'aiuola, maggiori punti essa produrrà.

L'Area Verde della Mappa

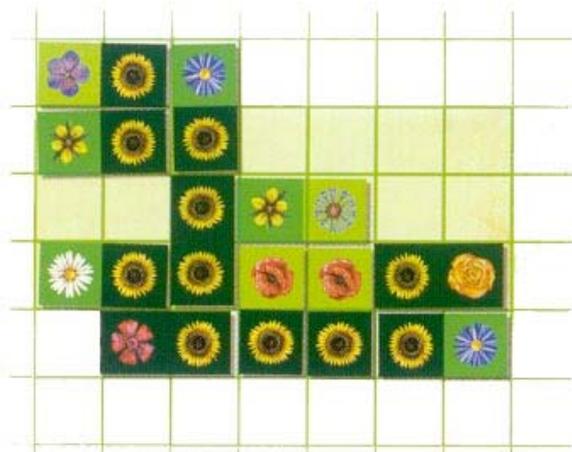
Questa è la striscia verde che si trova al centro della mappa. E' un'area neutrale, cioè entrambe i giocatori possono usala per piazzarci delle tessere. Per calcolare i totali di quest'area, si applicheranno le regole seguenti:

- Una tessera che si trova nell'area verde è considerata essere parte della vostra aiuola di fiori solo se è connessa ad una stessa varietà di fiore del vostro campo.



Questa aiuola è formata da 8 Margherite. Dato che si estende nel campo del giocatore A, essa fa guadagnare 8 punti.

- Un'aiuola che unisce i campi di entrambe i giocatori, fornisce punti solo al giocatore che ha più fiori di quella varietà in quell'aiuola del suo campo. Se i giocatori sono alla pari come numero di fiori nel proprio campo, nessuno riceverà punti.



Questa aiuola è formata da 11 Girasoli. Il giocatore A possiede 4 Girasoli nel suo campo, tutti facenti parte dell'aiuola comune, mentre il giocatore B ne possiede solo 1. Perciò tutte e 11 i Girasoli sono totalizzati al giocatore A. Nota: i due Papaveri non forniscono punti a nessun giocatore, perché si trovano entrambi solo nel campo comune verde senza essere connessi ad altri Papaveri nei campi dei giocatori.

Tessere di Erbaccia

Tre volte durante la partita ogni giocatore può piazzare una tessera, dopo averla pescata e guardata, a faccia in giù nel campo avversario (ma non nella zona centrale verde). Queste tessere interferiranno con la crescita delle aiuole dell'avversario.

Fine della Partita

Quando un giocatore non può più piazzare una tessera, per lui la partita è terminata. L'avversario può comunque continuare a pescare e piazzare tessere, fino a che può farlo. Quando entrambe i giocatori non potranno più piazzare una tessera, la partita termina. Il gioco finisce anche se tutte le tessere nel sacchetto sono state pescate e piazzate.

Calcolo dei Totali

Ora i giocatori possono determinare quanti punti hanno guadagnato. Il calcolo comincia dalle Rose. Per indicare questo, usate il segnalino della Farfalla, e piazzatelo vicino al fiore che state totalizzando in quel momento, che fa parte dell'elenco dei fiori, su un lato della mappa.

Entrambe i giocatori contano le Rose che si trovano nelle loro aiuole e calcolano i punti guadagnati. I giocatori possono totalizzare uno stesso fiore più volte, a seconda del numero di aiuole possedute che contengono tale fiore. Poi, ogni giocatore sposta il proprio segnalino dei punti di un numero di spazi pari ai punti ottenuti per quella tipologia di fiore (usate il Tracciato dei Punteggi che si trova attorno alla mappa, partendo dal simbolo di Rosa).

Le diverse dimensioni delle aiuole determinano i punti ricevuti, in base alle regole seguenti:

- Aiuole con 0-2 fiori della stessa varietà forniscono 0 punti.
- Aiuole con 3-5 fiori della stessa varietà forniscono 1 punto.
- Aiuole con 6-9 fiori della stessa varietà forniscono 2 punti.
- Aiuole con 10 e più fiori della stessa varietà forniscono 3 punti.

Una volta che la prima varietà di fiore è stata totalizzata, spostate la Farfalla sulla varietà seguente, totalizzatela, e proseguite in questo modo fino a quando non avrete totalizzato tutte le varietà.

Quando avrete totalizzato tutte le varietà di fiori, il vincitore sarà quello che avrà ottenuto più punti. In caso di parità, il giocatore con l'aiuola più grande vince la partita. Se c'è ancora parità, vince il giocatore con la seconda aiuola più grande, e così via.

Tipologie dei Fiori



Gioco in Solitario

Nelle partite in solitario, potrete usare la mappa intera, inclusa l'area verde.

Come nel gioco in due, potete pescare una tessera e piazzarla sulla mappa. Una volta che la mappa è coperta completamente oppure non ci sono più tessere nel sacchetto, la partita termina. Il calcolo dei punti è sostanzialmente uguale al gioco in due, con le seguenti differenze:

Per determinare il vostro punteggio, calcolate il numero di fiori per ogni tipologia, e moltiplicate per se stesso quel valore.

Esempio: se avete un'aiuola con 9 Girasoli ed una con 4 Girasoli, totalizzerete $81 (9 \times 9) + 16 (4 \times 4) = 97$ punti per i Girasoli.

Fate questo calcolo per ognuna delle 10 varietà di fiori ed otterrete il totale. Riuscirete a superare il vostro punteggio nella prossima partita ?