

Tactic Flower



7 ans years
años Jahre
-99



Tactic Flower



Wiek: 7 - 99



Liczba graczy: 2



Zawartość: 20 kart "kwiatki", 10 pionków "owady" (5 motyli, 5 kowali bezskrzydłych).

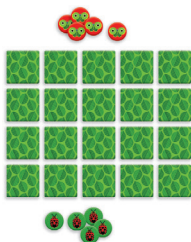


Cel gry: Zdobyć jak najwięcej punktów po 3 rundach.



Przygotowanie do gry:

Potasuj 20 kart kwiatów i umieść je zakryte w prostokącie 5 na 4 karty, na środku stołu pomiędzy graczami. Oto pole gry. Każdy z graczy wybiera owada i bierze pionki, które go przedstawiają.

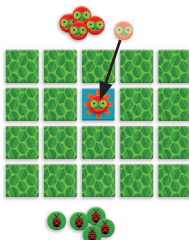


Rozgrywka:

Gra trwa 3 rundy. W pierwszej rundzie zaczyna najmłodszy z graczy. Podczas swojej kolejki wybiera on 1 z 3 dostępnych akcji:

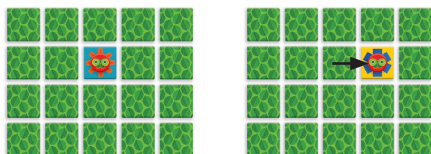
1) Umieszczenie jednego ze swoich pionków na polu gry.

Gracz wybiera pole, które chce zająć. Odwraca płytkę, tak aby zobaczyć kwiatek i umieszcza na nim swój pionek.



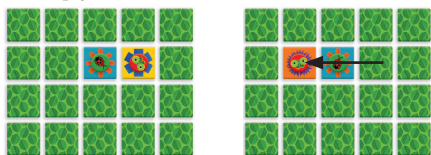
2) Przesunięcie jednego ze swoich pionków.

Pionki można przesuwać w poziomie lub w pionie (nigdy na skos) z płytki z kwiatkiem na inną niezajętą płytkę obok. Płytkę na której wylądował owad, należy odkryć, a tę z której wystartował zakryć.

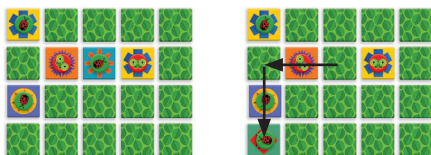


Pionki mogą też przeskakiwać:

Pionek może przeskoczyć nad płytką, jeśli znajduje się na niej inny owad. Nie ma znaczenia do kogo należy ten owad. Skoki mogą się odbywać w poziomie lub w pionie (nigdy na skos). Gracze mogą przeskakiwać tylko nad 1 zajętą płytką: nie można przeskakiwać nad 2 (lub więcej) sąsiednimi płytkami.



Płytką na której wylądował owad zostaje odwrócona, a tą z której startował należy zakryć. Tak jak w warcabach, gracze mogą przeskakiwać kilka razy w ramach jednego ruchu, zmieniając kierunek lub nie. Pionki muszą lądować na niezajętym polu pomiędzy kolejnymi skokami. Gracze nie mogą przeskakiwać nad 2 zajętymi polami leżącymi obok siebie.



Odkrywamy tylko płytkę, na której ostatecznie lądował owad. Płytką z której startował zostaje zakryta, tak samo jak płytki po których owad skakał w trakcie ruchu.

3) Usuwanie z gry swoich pionków

Gracze mogą usuwać z pola gry swoje pionki: umieszczają je przed sobą i zakrywają płytki na których się znajdowały.

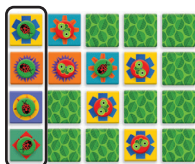
Kiedy gracz to zrobi, następna osoba ma prawo do 2 ruchów. Następnie kolejka przechodzi na następną osobę.

Na koniec swojej kolejki, gdy gracz wypełni jeden z 3 przedstawionych poniżej warunków, runda kończy się, a punkty zostają zliczone.

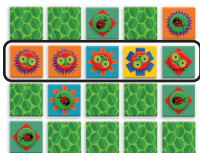
Warunki wygrania rundy:

- 4 owady są ustawione w pionowej linii: **1 punkt**

Uwaga: Nie liczy się ustawienie 4 owadów w rzędzie z 5 płytkami).



- Wszystkie 5 owadów znajduje się w linii: **2 punkty**



- 4 owady znajdują się na 4 identycznych kwiatach: **3 punkty**.



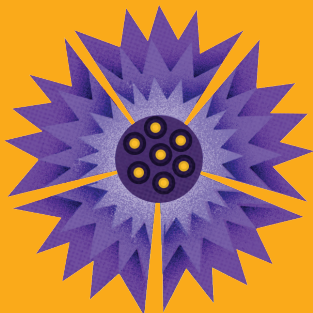
Na koniec rundy każdy z graczy zabiera swoje 5 pionków, płytki z kwiatkami zostają potasowane i ułożone w nowym prostokącie 5x4. Kolejną rundę zaczyna osoba, która przegrała poprzednią.

Koniec gry:

Po 3 rundach zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył więcej punktów. W przypadku remisu należy rozegrać czwartą rundę.

Autor gry: Alexandre Dua

Tactic Flower



DJ08531



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France