

Existuje spôsob, ako **povedať kvetinou** svoje názory či pocity inej osobe, najmä ako prostriedok milostnej komunikácie. Tzv. „reč kvetov“ zaznamenala rozmach v Európe vo viktoriánskej ére v 19. storočí. V tejto hre máte za úlohu zostaviť svoju kyticu z tých správnych kvetín, aby vaše poslanstvo bolo víťazné!

HRACÍ MATERIÁL

18 kariet kvetín, po 4 vo farbách červená, ružová a modrá a po 3 vo farbách oranžová a biela. Budete potrebovať aj papier a ceruzku alebo iný spôsob, ako si zaznamenávať dosiahnuté body.

PRÍPRAVA HRY

Zamiešajte všetkých 18 kariet a vytvorte balíček lícom nadol. Vedľa ponechajte miesto pre odhadzovaciú hromádku. Hráč, ktorý ako posledný privoňal ku kvetine, začína.

Pozn. prekl.: Slovenské významy v „reči kvetov“ sa miestami od anglických líšia a niektoré kvetiny v tejto hre ani slovenské významy nemajú. U všetkých kariet sme preto radšej zvolili preklad anglického významu. Názvy kariet kvetín ostávajú v českom jazyku, nakoľko karty z technických dôvodov nebolo možné preložiť do slovenčiny.

DEFINOVANÉ POJMY

Ponuka – Sada dvoch kariet, jedna lícom nahor, druhá lícom nadol, ktorú ponúknete príjemcovi. Príjemca sa nesmie pozrieť na kartu lícom nadol skôr, než si jednu z oboch kariet vyberie.

Kytica – Sada kariet, ktoré hráč nazbiera a ležia pred ním na stole. Nové karty sa prikladajú do kytice sprava a ich poradie sa nesmie meniť, pretože hrajú rolu karty susediacej. Karty ležia lícom nadol alebo nahor, ako boli vyložené, a otáčať ich je možné len vykonaním príslušných efektov.

Skryté kvetiny – Karty v **kytici** ležiace lícom nadol. Svoje skryté kvetiny si môžete kedykoľvek prezrieť, ale nesmiete meniť ich poradie ani ich karty otáčať lícom nahor. Na skryté kvetiny iných hráčov sa pozrieť nesmiete.

Vystavené kvetiny – karty ležiace v **kytici** lícom nahor.

PRIEBEH HRY

Jedna partia hry sa hrá na tri kolá. V nich sa hráči striedajú na ťahu a ponúkajú karty susedom, na konci každého kola nasleduje bodovanie kola. Po treťom kole je hra na konci – spočítajte všetky získané body, čím zistíte, kto vyhral.

PONUKY

Hra 3 a 4 hráčov: Začínajúci hráč ponúka prvú ponuku príjemcovi po ľavici. Ten je na ťahu potom a ponúka tiež príjemcovi po svojej ľavici. Takto pokračujte, pokiaľ nebude mať každý hráč v **kytici** 2 karty. Potom ponúkne začínajúci hráč ponuku príjemcovi po pravici a ďalej pokračujte proti smeru hry tak dlho, pokiaľ nebude mať každý hráč v **kytici** 4 karty.

Hra 2 hráčov: Hráči sa v ponukách striedajú tak dlho, pokiaľ nebude mať každý v **kytici** 4 karty.

PRIEBEH JEDNEJ PONUKY

Hráč na ťahu (aktívny hráč alebo ponúkajúci) urobí ponuku príjemcovi (podľa odseku vyššie) takto:

1. Doberie z balíčka 2 karty, prezrie si ich a položí ich na stôl pred príjemcu, jednu lícom nahor, druhú lícom nadol.



Pre lepšiu atmosféru môžete nahlas prečítať význam v „reči kvetov“ na karte lícom nahor.

2. Bez toho, aby príjemca nahliadol na kartu lícom nadol, jednu z oboch kariet si vyberie a priloží ku svojej kytici sprava (svoju prvú kartu, samozrejme, len položí pred seba na stôl). Kartu lícom nadol si pri tom smie prezrieť, ale nikomu ju neukazuje a priloží ju stále lícom nadol.
3. Ponúkajúci si vezme zvyšnú kartu a tiež ju priloží ku svojej kytici sprava (za rovnakých podmienok).

PRED BODOVANÍM KOLA

Na konci kola má každý hráč vo svojej kytici presne 4 karty.



Karty ležiace lícom nadol, tzv. skryté kvetiny, posuňte mierne k sebe, bez toho, aby ste menili ich poradie v rade.



Potom každý hráč otočí svoje skryté kvetiny lícom nahor – ich poradie stále nemení, ale je zrejmé, ktoré to boli.




Poznámka: Karty susedia s kartami vľavo/vpravo bez ohľadu na to, či ležia lícom nahor (vystavené) alebo nadol (skryté). Určité podmienky bodovania však uvádzajú, že susediace karty musia byť práve toho či onoho druhu.

Teraz každý hráč vykoná efekty svojich kariet s časovaním „pred bodovaním“, a to v ľubovoľnom poradí.

BODOVANIE

Každý hráč získa body za karty vo svojej kytici zľava doprava takto:

Za každý symbol  získate 1 bod.
Okrem toho je možné získať ďalšie body pomocou efektov jednotlivých kariet.

Získané body si zapíšte. Potom všetkých 18 kariet znova zamiešajte a pokračujte druhým kolom – začínajúci hráč predá svoju funkciu susedovi po ľavici (v hre dvoch hráčov súperovi). Rovnako postupujte i v 3. kole. Na konci 3. kola je hra ukončená. Spočítajte získané body a určite víťaza.

VÍŤAZ HRY

Hráč, ktorý získal najviac bodov, víťazí. V prípade zhody víťazí hráč, ktorý mal v 3. kole vo svojej kytici kartu kvetiny s najnižším číslom (vľavo dole).

Autorka: Elizabeth Hargraveová

Ilustrovala: Beth Sobelová

© Button Shy Games

buttonshygames.com



POZNÁMKY KU KARTÁM

9. „Aksamitník“ – Vaša kytica bude mať len 3 karty. Pokiaľ s odhodnotenou kartou susedili karty z oboch strán, prisuňte ich k sebe, budú susediť spolu.

13. „Ostrožka“ – Smiete nahradiť aj samotnú kartu „ostrožky“. Druhú doberanú kartu i nahradenú kartu odhodte. Efekt nemusíte využiť, ale pokiaľ sa rozhodnete ho využiť, musíte ho vykonať úplne – po dobraní musíte jednu kartu nahradiť.

5. „Pomněnka“ – Susediace karty môžu byť vystavené aj skryté.

7. „Zimolez“ – Susediace karty musia byť vystavené, ale sám „zimolez“ môže byť aj skrytý.

NA SK VERZII SA PODIEĽALI:

MINDOK, ONDREJ PUDMERICKÝ

Výhradný distribútor pre ČR a SR:

MINDOK, s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10



ELIZABETH HARGRAVEOVÁ

Povedz to
kvetinou



MINDOK