

POLA KWIATÓW



ЛУКА БЕЛЛІНІ, ЛУКА БОРСА

ФАБІО ФРЕНКЛ

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

1 СОНЦЕ



1 ЖЕТОН ГРАВЦЯ
ЯКИЙ РОЗПОЧИНАЄ
ГРУ



1 ГА ЛЯВИНА



12 МАЛЕНЬКИХ ПЛИТОК КВІТІВ



1 ЗАПИСНИК



4 ДОШКИ



52 ВЕЛИКІ ПЛИТКИ КВІТІВ



3 ЖЕТОНИ СОЛО



50 БДЖІЛОК



6 П'ЯТИБДЖІЛ



1 МІШЕЧОК



ЦІЛЬ ГРИ

Ви створюєте **КВІТКОВІ ПОЛЯ** на своїх дошках. Ви розташовуєте їх з **МАЛЕНЬКИХ** і **ВЕЛИКИХ ПЛИТОК КВІТІВ** таким чином, щоб клумби на них створювали якомога більші **ГРУПИ КВІТІВ** окремих кольорів. Чим більше **БДЖІЛ** до них прилетить, тим більше балів ви отримаєте.



1 червона **КЛУМБА**

2 жовті **КЛУМБИ**

КЛУМБА — це ділянка на плитці, не розділена лінією (незалежно від розміру).



ГРУПА червоних квітів яка складається з 3 клумб.

КЛУМБИ одного кольору, з'єднані разом з боків, створюють **ГРУПУ КВІТІВ**.

ПІДГОТОВКА ГРИ

A

- Візьміть **ПО 1 ДОШКІ** та покладіть її перед собою. Кожен край дошки позначений різною кількістю значків квітів. Розмістіть дошки так, щоб вони були повернуті до вас однаковою стороною (наприклад: ви всі розміщуєте дошки стороною з 1 значком квітів до себе).
- Візьміть **ПО 5 БДЖІЛ** і покладіть їх поруч зі своїми дошками. Бджіл гравців називатимемо **ВУЛИКАМИ**.

B

- Покладіть решту **БДЖІЛ** на стіл - ми назвемо це місце **ПАСІКА**.

C

- Покладіть **ГАЛЯВИНУ** посередині столу.
- Змішайте **МАЛЕНЬКІ ПЛИТКИ КВІТІВ** та покладіть їх (зображенням вниз) у стос поруч із **ГАЛЯВИНОЮ**.
- Візьміть **4 МАЛЕНЬКІ ПЛИТКИ КВІТІВ** з верху стосу та покладіть по 1 плитці на кожному з **4 ПОЛІВ ГАЛЯВИНИ**.
- Візьміть **2 БДЖОЛИ** з пасіки та помістіть їх на середньому полі галявини.

D

- Поставте **СОНЦЕ** поруч із галявиною.
- Помістіть **ВЕЛИКІ ПЛИТКИ КВІТІВ** в мішок і ретельно перемішайте. Залежно від кількості гравців, витягніть відповідну кількість плиток з мішка (див. нижче). Розмістіть їх навколо галявини, починаючи від сонця та рухаючись за годинниковою стрілкою. Ми називатимемо ці плитки **КОЛОМ**.
 - 2 гравці: **витягніть 8 великих плиток квітів**,
 - 3 гравці: **витягніть 12 великих плиток квітів**,
 - 4 гравці: **витягніть 16 великих плиток квітів**.

E

- Гравець, який недавно лежав на лузі (або найстарший гравець), бере **ЖЕТОН ГРАВЦЯ ЯКИЙ РОЗПОЧИНАЄ ГРУ** та кладе його перед собою.

ЗАПИСНИК вам знадобиться в кінці гри.

Покладіть **ЖЕТОНИ СОЛО** та **П'ЯТИБДЖІЛ** назад у коробку.





ХІД ГРИ

Гра триває **3 РАУНДИ**, які ми називатимемо **СЕЗОНАМИ**.
ПЕРШИМ ХОДИТЬ гравець з жетоном гравця який розпочинає гру.
Потім наступні гравці ходять по черзі (за годинниковою стрілкою).

ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід гравець **ПОВИНЕН** виконати **1 з 4** дій описаних нижче:

ВІЗЬМИ 1 ПЛИТКУ КВІТІВ З КОЛА

- Гравець **ВИБИРАЄ 1 ВЕЛИКУ ПЛИТКУ** квітів з кола (поки що не бере її собі).
- Гравець повинен заплатити за обрану плитку бджолами: на кожну плитку між обраною плиткою та сонцем (за годинниковою стрілкою від сонця) він **РОЗМІЩУЄ 1 БДЖОЛУ ЗІ СВОГО ВУЛИКА** (якщо у нього замало бджіл, він не може вибрати цю плитку).

Чим далішу від сонця плитку вибирає гравець, тим більше бджіл він повинен віддати. Якщо він вибере плитку поруч із сонцем, йому не потрібно віддавати жодної бджоли з вулика.

- Гравець бере вибрану плитку квітів та розміщує її на своєму полі (відповідно до **ПРАВИЛ ДОДАВАННЯ ПЛИТОК КВІТІВ**, див. сторінку 5).

Увага! Якщо гравець взяв плитку, **НА ЯКІЙ ЗОБРАЖЕНА БДЖОЛА** (або бджоли), він додає її (або їх) до свого вулика.

- Гравець переміщує сонце на порожнє місце, звідки було взято плитку.

ВІЗЬМИ 2 БДЖОЛИ

- Гравець бере **2-ох БДЖІЛ** з будь-якого поля на галявині.
- Додає їх до свого вулика.

ВІЗЬМИ 1 ПЛИТКУ КВІТІВ З ГАЛЯВИНИ

- Гравець **БЕРЕ 1 МАЛЕНЬКУ ПЛИТКУ КВІТІВ** з галявини.
- На полі, з якого він взяв плитку, гравець **РОЗМІЩУЄ 2 БДЖОЛИ ЗІ СВОГО ВУЛИКА** (якщо у нього замало бджіл, він не може виконати цю дію).



- Гравець розміщує взятую плитку квітів на своєму полі (відповідно до **ПРАВИЛ ДОДАВАННЯ ПЛИТОК КВІТІВ**, див. стор. 5).

ПОКЛАДИ 1 БДЖОЛУ



Ця дія дозволяє **ДОДАТИ 1 БДЖОЛУ** до вибраної групи квітів. Однак, чим більше бджіл у цій групі, тим складніше буде додати до неї ще бджіл!

- Гравець **ВИБИРАЄ ГРУПУ КВІТІВ**, до якої він хоче додати **БДЖОЛУ**.

- Підраховує, скільки бджіл вже на цій групі квітів — і **ТАКУ Ж КІЛЬКІСТЬ БДЖІЛ ПОВЕРТАЄ З ВУЛИКА НА ПАСІКУ**.

Приклад: Гравець хоче додати бджолу до групи жовтих квітів. У цій групі вже є 3 бджоли, тому гравець повертає 3-ох бджіл з вулика на пасіку.

- Тільки тепер гравець **ДОДАЄ БДЖОЛУ З ВУЛИКА на порожнє поле бджоли в цій квітковій групі** (якщо у нього замало бджіл, він не може виконати цю дію).



Увага! Щоразу, коли гравець **РОЗМІЩУЄ НА ГРОВОМУ ПОЛІ ПЛИТКУ КВІТКИ** (велику чи маленьку) з **ПОЛЕМ БДЖОЛИ**, він може (але не зобов'язаний) **РОЗМІСТИТИ БДЖОЛУ З ВУЛИКА НА ЦЬОМУ ПОЛІ**. Це робиться так само, як і дія **ПОКЛАДИ 1 БДЖОЛУ**.

ПРАВИЛА ДОДАВАННЯ ПЛИТОК КВІТІВ

- Гравець повинен додати плитку квітів на свою дошку **ОДРАЗУ** після того, як взяв її. Не можна залишати її для майбутніх ходів.
 - Плитки квітів потрібно розмістити на ігровому полі відповідно до сітки полів. Вони **НЕ МОЖУТЬ ВИСТУПАТИ** за межі дошки та **НЕ МОЖУТЬ ЛЕЖАТИ НА ІНШИХ ПЛИТКАХ КВІТІВ**.
 - Плитки квітів **МОЖУТЬ ЗАКРИВАТИ ЕЛЕМЕНТИ, НАМАЛЬОВАНІ НА ДОШЦІ**: плитки квітів, павутиння, рої.
 - ПЕРША ПЛИТКА**, додана на дошці, **ПОВИННА ТОРКАТИСЯ БОКОМ З НИЖНІМ КРАЄМ ДОШКИ**.
 - НАСТУПНІ ПЛИТКИ**, розміщені на дошці, **ПОВИННІ БУТИ СУМІЖНИМИ З ПОПЕРЕДНЬО ДОДАНИМИ ПЛИТКАМИ** принаймні з одного боку.
- Увага! Плитки, намальовані на дошці, не враховуються для вищезазначеного правила!
- Якщо немає можливості розмістити плитку квітів на дошці, її слід помістити назад у коробку.

A
Перша плитка квітів повинна прилягати боком до нижнього краю дошки!

Плитки квітів, намальовані на дошці.

Додана плитка може закривати елементи, намальовані на дошці (рої, павутиння та плитки квітів). Але вона не може закривати іншу плитку яка лежить на дошці.

B
Наступні плитки квітів повинні прилягати принаймні 1 стороною до іншої плитки, яка вже знаходиться на ігровому полі. Кольори цих плиток не обов'язково мають бути однаковими!

ПРИКЛАД

A

ВІЗЬМИ 1 ПЛИТКУ КВІТІВ З КОЛА

- 1 Гравець вибрав третю від сонця плитку.
- 2 На кожну плитку між сонцем і третьою плиткою він кладе одну бджолу зі свого вулика.
- 3 Гравець бере раніше вибрану плитку та кладе її на свою дошку.
- 4 На місце плитки яку він забрав ставить сонце.

Гравець повинен розмістити нову плитку так, щоб вона була боком поруч з плиткою, яка вже є на дошці.
Він додав її таким чином, щоб збільшити групу жовтих квітів.
На доданій плитці є поле бджілки, тож гравець може розмістити на ньому бджолу зі свого вулика — він робить це згідно з правилами ПОКЛАДИ 1 БДЖОЛУ.



КІНЕЦЬ СЕЗОНУ

Сезон закінчується після ходу гравця, який взяв **ОСТАННЮ ПЛИТКУ КВІТІВ З КОЛА**. Людина **ЛІВОРУЧ ВІД ЦЬОГО ГРАВЦЯ** отримує **ЖЕТОН ГРАВЦЯ** ЯКИЙ **РОЗПОЧИНАЄ ГРУ** на наступний сезон.

В кінці **1-го** та **2-го СЕЗОНІВ** ви робите дії описані нижче:

- **ПРИЛІТ НОВИХ БДЖІЛОК**,
- **ПІДГОТОВКА НОВОГО СЕЗОНУ**.

В кінці **3-го СЕЗОНУ** ви одразу переходите до розділу **КІНЕЦЬ ГРИ** (див. сторінку 9).

ПРИЛІТ НОВИХ БДЖІЛОК

Кожен гравець рахує **РОЇ**  і **ПАВУТИННЯ**  видимі на його ігровому полі (ті, що на плитках, і ті, що намальовані на ігровому полі). Від кількості роїв віднімає кількість павутин. Результат показує кількість **БДЖІЛ**, яких гравець отримує з пасіки (розміщує їх у своєму вулику). Якщо результат 0 або менше, гравець не отримує бджіл.

ПРИЛІТ НОВИХ БДЖІЛ:  РОЇ —  ПАВУТИННЯ =  БДЖІЛКИ

Якщо на пасіці недостатньо бджіл, візьміть **П'ЯТИБДЖІЛ** з коробки. Ви можете обміняти їх на 5 окремих бджіл.



Приклад:

В кінці сезону у гравця є 7 РОЇВ та 2 ПАВУТИНИ. Отже, 5 БДЖІЛ (7 — 2) з пасіки прилітають до його вулика.



ПІДГОТОВКА НОВОГО СЕЗОНУ

- Відкладіть **БДЖІЛ**, що лежать на галявині, назад на пасіку.
- Покладіть **МАЛІ ПЛИТКИ КВІТІВ**, що лежать на галявині, назад у коробку.
- Візьміть **4 МАЛІ ПЛИТКИ** квітів з верху **СТОСУ** та покладіть по 1 плитці на кожну з **4 КЛТИНОК** ГАЛЯВИНИ.
- Візьміть **2-ох БДЖІЛ** з пасіки та помістіть їх **НА СЕРЕДНЄ ПОЛЕ** ГАЛЯВИНИ.
- Витягніть з мішка відповідну кількість плиток (залежно від кількості гравців — див. пункт D на сторінці 2) та розмістіть їх навколо галявини.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після **3 СЕЗОНУ**. Гравці записують бали, зароблені за свої квіткові поля, у записник. Пам'ятайте, що ви **НЕ НАБИРАЄТЕ БАЛИ ЗА КОЖНУ ГРУПУ КВІТІВ** (синіх, жовтих, червоних, білих). **ВИ ОТРИМУЄТЕ ЇХ ЛИШЕ ЗА 1 ГРУПУ КВІТІВ КОЖНОГО КОЛЬОРУ** (ті, які в цьому кольорі дають вам найбільше балів) — див. приклад на сторінці 10.



БАЛИ ЗА ГРУПУ СИНІХ / ЖОВТИХ / ЧЕРВОНИХ КВІТІВ:

- ви розглядаєте кожну групу **СИНІХ** квітів окремо,
- ви рахуєте, скільки **КЛУМБ** і **БДЖІЛ** є в даній групі, апотім ви множите ці числа:

КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ = кількість **КЛУМБ** × кількість **БДЖІЛ** у цій групі,

- серед результатів, отриманих з груп синіх квітів, ви обираєте найвищий і записуєте його у свій записник.

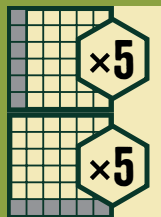
Таким же чином ви підраховуєте бали за групи **ЖОВТИХ** та **ЧЕРВОНИХ** квітів.

Пам'ятайте, що **КЛУМБА** — це область, **НЕ РОЗДІЛЕНА ЛІНІЄЮ**. Внизу розташовані 2 білі клумби та 1 синя клумба.



БАЛИ ЗА ГРУПУ БІЛИХ КВІТІВ:

- 1 БАЛ** за кожну **КЛУМБУ** в найбільшій групі білих квітів.



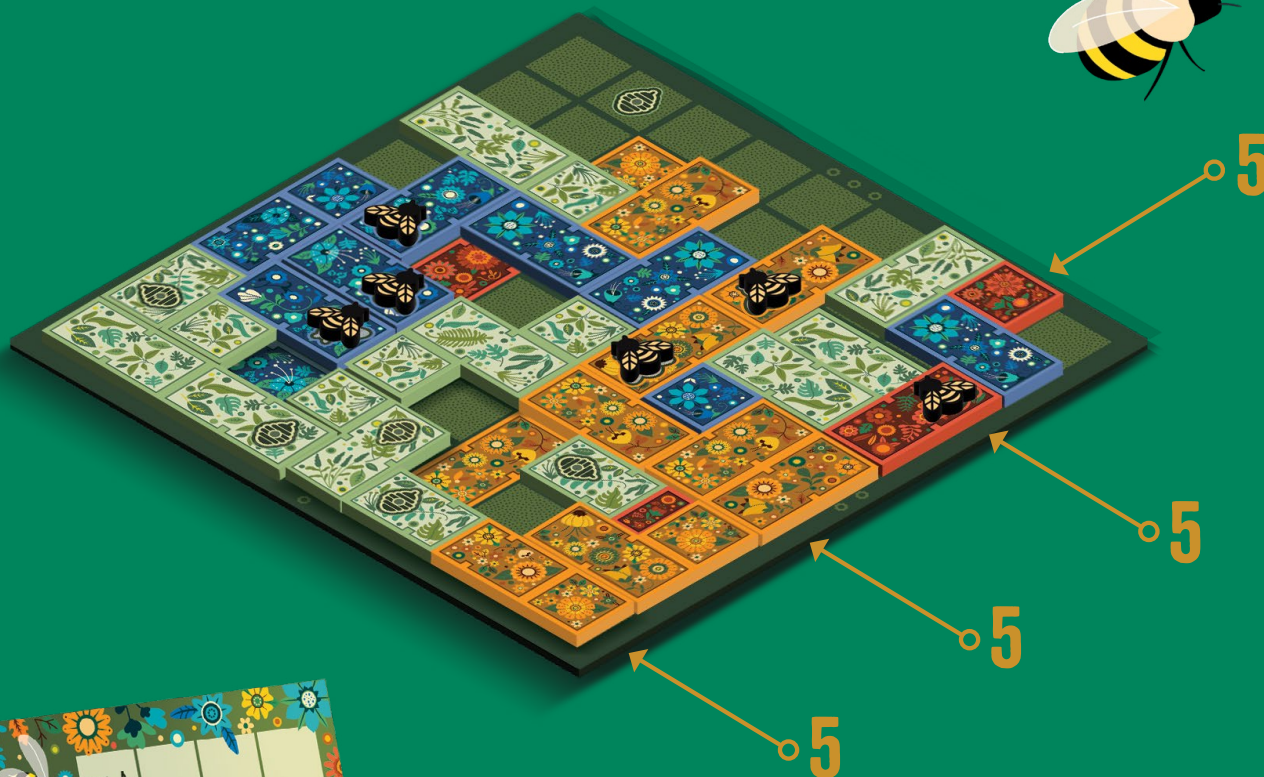
БАЛИ ЗА ЗАПОВНЕННЯ РЯДКІВ І СТОВПЦІВ ДОШКИ:

- 5 БАЛІВ** за кожен заповнений **СТОВПЕЦЬ**,
- 5 БАЛІВ** за кожен заповнений **РЯДОК**.

УВАГА! ВИ ТАКОЖ ВРАХОВУЄТЕ ПЛИТКИ КВІТІВ, НАМАЛЬОВАНІ НА ДОШЦІ, ПІД ЧАС ПІДРАХУНКУ БАЛІВ ЗА ГРУПИ КВІТІВ, РЯДИ ТА СТОВПЦІ!

Гравець з найбільшою кількістю балів перемагає. У разі нічиєї перемагає гравець, у якого у вулику більше бджіл. Якщо все ще нічия, гравці ділять перемогу та йдуть полежати разом на найближчій галявині.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ БАЛІВ



	OLA								
	x1	24							
	x1	20							
	x1	1							
	x1	10							
	x5	5							
	x5	15							
	Σ	75							

- За групу синіх квітів: **24 БАЛИ** (8 клумб × 3 бджоли)
- За групу жовтих квітів: **20 БАЛІВ** (10 клумб × 2 бджоли)
- За групу червоних квітів: **1 БАЛ** (1 клумба × 1 бджола)
- За групу білих квітів: **10 БАЛІВ** (10 клумб)
- За заповнені колонки: **5 БАЛІВ** (5 балів × 1 колонка)
- За заповнені рядки: **15 БАЛІВ** (5 балів × 3 рядки)

РАЗОМ: 75 БАЛІВ

ВАРІАНТ ДЛЯ 1 ГРАВЦЯ

У цьому варіанті ви змагаєтеся з віртуальним гравцем, назовемо його Гучіо. Ви ходите по черзі. **Ваш хід** триває як в основній грі, і під час **ходу Гучіо** ви виконуєте дії, описані нижче.

ПІДГОТОВКА ГРИ

Ви готуєте гру так само, як і в базовій версії гри, з наступними змінами:

- витягніть з мішка **9 ВЕЛИКИХ ПЛИТОК КВІТІВ** і розкладіть їх по колу навколо галявини,
- візьміть **3 ЖЕТОНИ СОЛО**.

ХІД ГУЧІО

Киньте **3 ЖЕТОНАМИ СОЛО** як монетами і додайте значення які випадуть. Сума вказуватиме на дію, яку виконує Гучіо:

0

Помістіть **МАЛЕНЬКУ ПЛИТКУ КВІТІВ**, яка лежить на галявині найближче до **СТРІЛКИ** (за годинниковою стрілкою), назад у коробку. На місце плитки помістіть **2-ох БДЖІЛ** з пасіки. Якщо більше немає маленьких плиток квітів, виконайте дію **1**.



1

Помістіть у коробку **ВЕЛИКУ ПЛИТКУ КВІТІВ**, яка знаходиться найближче до **СОНЦЯ** (за годинниковою стрілкою).

2

Перемістіть сонце **НА 1 ВЕЛИКУ ПЛИТКУ КВІТІВ** (за годинниковою стрілкою). Покладіть **1 БДЖІЛКУ** з пасіки на велику плитку квітів, яку пройшло сонце. Потім поверніть у коробку **1 ВЕЛИКУ ПЛИТКУ КВІТІВ**, яка тепер знаходиться найближче до сонця (за годинниковою стрілкою).

3

Перемістіть сонце **НА 2 ВЕЛИКІ ПЛИТКИ КВІТІВ** (за годинниковою стрілкою). Помістіть **ПО 1 БДЖОЛІ** з пасіки на кожному з великих плиток квітів, які пройшло сонце. Потім покладіть назад у коробку **1 ВЕЛИКУ ПЛИТКУ КВІТІВ**, яка тепер знаходиться найближче до сонця (за годинниковою стрілкою).

КІНЕЦЬ СЕЗОНУ настає **ПІСЛЯ ХОДУ** (вашого чи Гучіо), в якому з кола береться остання велика плитка квітів.

ПІДГОТОВКА ДО НОВОГО СЕЗОНУ така ж, як і в базовій версії гри.

В **КІНЦІ ГРИ** порівняйте свій рахунок з таблицею нижче:

0—50 БАЛІВ	Навіть твої штучні квіти в'януть!
51—70 БАЛІВ	Бур'яни захоплюють тебе!
71—80 БАЛІВ	Сусіди заздрять вашому газону!

81—90 БАЛІВ	Ваш балкон виглядає квітучим!
91—100 БАЛІВ	Квіти не мають від тебе секретів!
+101 БАЛІВ	Ви — майстер-садівник!

СКОРОЧЕННЯ ПРАВИЛ

Гра триває 3 сезони.
У свій хід гравець **ПОВИНЕН** виконати одну з 4 дій:

ВІЗЬМИ 1 ПЛИТКУ КВІТІВ З КОЛА

Ви обираєте (але не берете) **1 ВЕЛИКУ ПЛИТКУ КВІТІВ** з кола. На кожну плитку між сонцем та обраною плиткою ви розміщуєте 1 бджолу з вулика. Тепер ви берете вибрану плитку та кладете її на своє поле. Ставите сонце на порожнє місце, що залишилося після взятої вами плитки.



Якщо на плитці, яку ви розмістили на ігровому полі, є **ПОЛЕ БДЖОЛИ**, ви можете (але не обов'язково) розмістити на ньому бджолу з вулика — згідно з правилами гри **ПОКЛАДИ 1 БДЖІАКУ**.

ВІЗЬМИ 2 БДЖОЛИ

Ви берете **2-ох БДЖІЛ** з будь-якого поля на галявині та додаєте їх до свого вулика.

ВІЗЬМИ 1 ПЛИТКУ КВІТІВ З ГАЛЯВИНИ

Ви берете **1 МАЛЕНЬКУ ПЛИТКУ КВІТІВ** на ваш вибір з галявини. На полі, з якого ви взяли плитку покладіть **2-ох БДЖІЛ** з вулика. Плитку яку ви взяли покладіть на своє поле.



На маленьких плитках квітів є **ПОЛЕ БДЖОЛИ**, тому після розміщення такої плитки на ігровому полі ви можете (але не обов'язково) розмістити бджолу з вулика на цьому полі (згідно з правилами гри **ПОКЛАДИ 1 БДЖІАКУ**).

ПОКЛАДИ 1 БДЖІАКУ

Ви обираєте **ГРУПУ КВІТІВ**, на якій хочете розмістити **БДЖОЛУ**. Ви рахуєте, скільки бджіл вже в цій групі-**ВІДКЛАДАЄТЕ СТІЛЬКИ Ж БДЖІЛ З ВУЛИКА НА ПАСІКУ**. Тепер ви можете розмістити **1 БДЖОЛУ** зі свого вулика на порожньому місці бджоли у цій групі.

Сезон закінчується **ПІСЛЯ ХОДУ ГРАВЦЯ**, який взяв останню велику плитку квітів з кола. В кінці **1-го** та **2-го** сезонів виконайте дії: **ПРИЛІТ НОВИХ БДЖІЛОК** та **ПІДГОТОВКА НОВОГО СЕЗОНУ**.

ПРИЛІТ НОВИХ БДЖІЛ:  РОЇ —  ПАВУТИННЯ =  БДЖОЛИ

ГРА ЗАКІНЧУЄТЬСЯ ПІСЛЯ 3 СЕЗОНУ.

ВИ ЗАПISУЄТЕ БАЛИ В ЗАПИСНИКУ:

— за найцінніші групи квітів (**СИНІ**, **ЖОВТІ** та **ЧЕРВОНІ**):

КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ = КЛУМБИ × БДЖОЛИ в цих групах,

— за 1 найбільшу групу **БІЛИХ** квітів: **1 БАЛ** за кожну **КЛУМБУ**,

— за заповнені стовпці і рядки: **5 БАЛІВ** за кожен заповнений рядок і **5 БАЛІВ** за кожен заповнений стовпець.

gry.nk.com.pl •  [/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) •  [nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apeeczna 6
05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Marta Kania
DTP: Paweł Nowicki



Horrible Games S.r.l.
Via California 3, 20144 Milano - ITALY
VAT ID: IT09469990965

© 2024 HORRIBLE GAMES, HORRIBLE GUILD,
FLOWER FIELDS, and their logos
are trademarks of Horrible Games S.r.l.
www.horribleguild.com