



SCOPO DEL GIOCO

Questo gioco didattico vuole aiutare in maniera divertente i bambini ad imparare i nomi dei fiori, ma ricordando che non sempre è bene raccogliermi, o quantomeno a raccogliermi troppi. Chi sarà infatti il primo ad avere i fiori giusti nella propria serra?

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 4 ai 10 anni, di cui almeno uno che sappia leggere).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 6 pedine di diversa colorazione (una per ogni giocatore ed una viola di rabbia per uso "condiviso"), 30 carte caselle "domi fiori", 30 carte "evento", 7 cartelle serre, 1 cartella con i nomi dei fiori (per solo scopo didattico e quindi ininfluente al fine del gioco), 42 gettoni suddivisi in sette tipologie (con diversi fiori), un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre coperte a "scacchiera" le carte caselle "domi fiori" con il logo rivolto verso l'alto (esclusa quella di partenza "start" che è bifronte) per un totale di 5 righe e 6 colonne e posizionare sulla carta casella "start" le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco e quella viola di rabbia, mischiare le carte "evento" e formarne un mazzo coperto (cioè con il logo rivolto verso l'alto) e raggruppare per tipologia i gettoni sul banco escludendo dal gioco quelli eventualmente in eccesso (per 2 giocatori vanno infatti utilizzati solo 3 esemplari per ogni tipologia, per 3 giocatori vanno utilizzati solo 4 esemplari per ogni tipologia, per 4 giocatori vanno utilizzati solo 5 esemplari per ogni tipologia, per 5 giocatori si utilizzano tutti i gettoni), infine consegnare una serra a caso ad ogni giocatore che per ognuno sarà il proprio obiettivo finale della partita (le altre vanno rimosse dal gioco).

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 deve coprire una carta casella "domi fiori" a propria scelta tra quelle già scoperte in precedenza (se disponibile) purché non occupata da alcuna pedina (escluso la carta casella "start");
- se ottiene 2 o 4 o 5 deve muovere rispettivamente la propria pedina di 2 o 4 o 5 carte caselle "domi fiori" (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella "domi fiori") e alla fine del movimento, ma solo se si trova su una carta casella "domi fiori" non ancora scoperta, la deve scoprire e comportarsi come su essa indicato: prendere dal banco (se disponibile) e conservare un gettone come quello raffigurato*, oppure perderne uno a propria scelta se trova raffigurato il simbolo "-", oppure pescare ed eseguire quanto indicato sulla prima carta del mazzo "evento" se la carta casella "domi fiori" lo prevede;
- se ottiene 3 può scegliere se muovere la propria pedina di 3 caselle (e comportarsi come prevede la regola precedente) oppure muovere la pedina viola di rabbia di 3 carte caselle "domi fiori" (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella "domi fiori") ma senza scoprire l'eventuale carta casella "domi fiori" finale e per tutte le pedine che incontrerà durante il suo movimento ogni giocatore proprietario di esse deve restituire al banco un gettone a scelta tra quelli in proprio possesso;
- se ottiene 6 deve pescare dal relativo mazzo la prima carta "evento" ed eseguire quanto su essa indicato.

Attenzione: negli spazi "contrassegnati" della propria serra possono essere posizionati e conservati solo fiori corrispondenti a quelli indicati, mentre si può mettere qualunque tipo negli spazi "liberi" (comunque solo finché ci sono spazi a disposizione, altrimenti vanno resi).

Vince la partita il giocatore che per primo riesce a riempire nella propria serra con i giusti fiori tutti gli spazi "contrassegnati" (indipendentemente dal riempire o meno quelli "liberi"), o a scelta almeno 4 su 6 o 5 su 6.

Buon divertimento.