

Existuje způsob, jak říct květinou své názory či sdělit pocity jiné osobě, zejména jako prostředek milostné komunikace. Tzv. květomluva zaznamenala největší rozmach v Evropě ve viktoriánské éře 19. století. V této hře máte za úkol sestavit svou kytici z těch pravých květin, aby vaše sdělení bylo vítězné!

HERNÍ MATERIÁL

18 karet květin, po 4 v barvách červená, růžová a modrá a po 3 v barvách oranžová a bílá. Budete potřebovat i papír a tužku nebo jiný způsob, jak si zaznamenávat dosažené body.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte všech 18 karet a vytvořte balíček lícem dolů. Vedle ponechte místo pro odhazovací hromádku. Hráč, který jako poslední přivoněl ke květině, začíná.

Pozn. překl.: České květomluvné významy se místý od anglických liší a některé květiny v této hře ani české významy nemají. V rámci konzistence jsme tedy u všech karet zvolili překlad anglického významu. Co do koncovek apod., zvolili jsme je z pohledu muže pořizujícího květinu ženě, ač existují i jiné možnosti. Snad nám odpustíte.

DEFINOVANÉ POJMY

Nabídka – Sada dvou karet, jedna lícem vzhůru, druhá lícem dolů, kterou nabídnete příjemci. Příjemce se nesmí dívat na kartu lícem dolů, než si jednu z obou karet vybere.

Kytice – Sada karet, které hráč nasbíral a leží před ním na stole. Nové karty se přikládají do kytice zprava a jejich pořadí se nesmí měnit, protože hrají roli karty sousedící. Karty leží lícem dolů nebo vzhůru, jak byly vyloženy, a otáčet je lze pouze provedením příslušných efektů.

Ukryté květiny – Karty v kytici ležící lícem dolů. Svě ukryté květiny si můžete kdykoli prohlížet, ale nesmíte měnit jejich pořadí ani jejich karty otáčet lícem vzhůru. Na ukryté květiny jiných hráčů se dívat nesmíte.

Vystavené květiny – karty ležící v kytici lícem vzhůru.

PRŮBĚH HRY

Jedna partie hry se hraje na tři kola. V nich se hráči střídají na tahu a nabízejí karty sousedům, na konci každého kola následuje bodování kola. Po třetím kole je hra u konce – sečtete všechny získané body, čímž zjistíte, kdo vyhrál.

NABÍDKY

Hra 3 a 4 hráčů: Začínající hráč nabízí první nabídku příjemci po levici. Ten je na tahu poté a nabízí také příjemci po své levici. Takto pokračujte, dokud nebude mít každý hráč v **kytici** 2 karty. Poté nabídne začínající hráč nabídku příjemci po pravici a dále pokračujte proti směru hry tak dlouho, dokud nebude mít každý hráč v **kytici** 4 karty.

Hra 2 hráčů: Hráči se v nabídkách střídají tak dlouho, dokud nebude mít každý v **kytici** 4 karty.

PRŮBĚH JEDNÉ NABÍDKY

Hráč na tahu (aktivní hráč neboli nabízející) učiní nabídku příjemci (stanovenému dle odst. výše) takto:

1. Dobere z balíčku 2 karty, prohlédne si je a položí je na stůl před příjemce, jednu lícem vzhůru, druhou lícem dolů.



Pro lepší atmosféru můžete nahlas přečíst květomluvný význam na kartě lícem vzhůru.

2. Aniž by příjemce nahlížel na kartu lícem dolů, jednu z obou karet si vybere a přiloží ke své kytici zprava (svou první kartu samozřejmě jen položí před sebe na stůl). Kartu lícem dolů si při tom smí prohlédnout, ale nikomu ji neukazuje a přiloží ji stále lícem dolů.
3. Nabízející si vezme zbylou kartu a také ji přiloží ke své kytici zprava (za stejných podmínek).

PŘED BODOVÁNÍM KOLA

Na konci kola má každý hráč ve své kytici přesně 4 karty.



Karty ležící lícem dolů, tzv. ukryté květiny, posuňte mírně k sobě, aniž byste měnili jejich pořadí v řadě.



Poté každý hráč otočí své ukryté květiny lícem vzhůru – jejich pořadí stále nemění, ale je zřejmé, které to byly.




Poznámka: Karty sousedí s kartami vlevo/vpravo bez ohledu na to, zda leží lícem vzhůru (vystavené) nebo dolů (ukryté). Určité podmínky bodování však uvádějí, že sousedící karty musejí být právě toho či onoho druhu.

Nyní každý hráč provede efekty svých karet s časováním „před bodováním“, a to v libovolném pořadí.

BODOVÁNÍ

Každý hráč získá body za karty ve své kytici zleva doprava takto:

Za každý symbol  získáte 1 bod.
Krom toho lze získat další body pomocí efektů jednotlivých karet.

Získané body si zapište. Poté všech 18 karet znovu zamíchejte a pokračujte druhým kolem – začínající hráč předá svou funkci sousedovi po levici (ve hře dvou hráčů soupeři). Stejně postupujte i v 3. kole. Na konci 3. kola je hra u konce. Sečtěte získané body a určete vítěze.

VÍTĚZ HRY

Hráč, který získal nejvíce bodů, vítězí. V případě shody vítězí hráč, který měl v 3. kole ve své kytici kartu květiny s nejnižším číslem (vlevo dole).

Autorka: Elizabeth Hargraveová

Ilustrovala: Beth Sobelová

© Button Shy Games

buttonshygames.com



POZNÁMKY KE KARTÁM

9. Aksamitník – Vaše kytice bude mít jen 3 karty. Pokud s odhozenou kartou sousedily karty z obou stran, přisuňte je k sobě, budou sousedit spolu.

13. Ostrožka – Smíte nahradit i samotnou kartu ostrožky. Druhou dobranou kartu i nahrazenou kartu odhodte. Efekt nemusíte využít, ale pokud se rozhodnete ho využít, musíte ho provést úplně – po dobrání musíte jednu kartu nahradit.

5. Pomněnka – Sousedící karty mohou být vystavené i ukryté.

7. Zimolez – Sousedící karty musejí být vystavené, ale sám zimolez může být i ukrytý.

NA ČESKÉ VERZI SE PODÍLELI:

MINDOK, KAREL VLASÁK

Výhradní distributor pro ČR a SR:

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



ELIZABETH HARGRAVEOVÁ

Řekni to
květinou



MINDOK