

Tactic Flower



7 ans years
7 años Jahre
-99



F

Règle du jeu

Tactic Flower



Age : 7-99 ans



Nombre de joueurs : 2 joueurs



Contenu : 20 tuiles « fleur », 10 jetons « insecte » (5 papillons, 5 gendarmes).

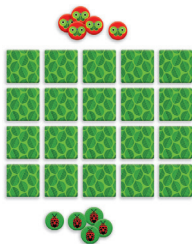


But du jeu : Obtenir le plus de points au bout de 3 manches.



Préparation du jeu :

Mélanger les 20 cartes fleurs et les poser, face cachée, en un rectangle de 5 x 4 cartes sur la table au milieu des joueurs. Cet espace représente la surface de jeu. Chaque joueur choisit un insecte et prend les 5 jetons correspondants.

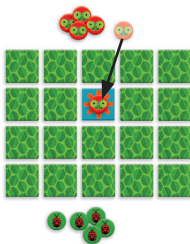


Déroulement du jeu :

Une partie se déroule en 3 manches. Le plus jeune joueur commence la première manche. Lors de son tour de jeu un joueur peut réaliser une des 3 actions ci-dessous :

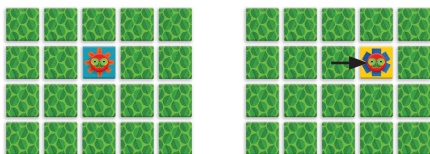
1/ Poser un de ses jetons sur la surface de jeu.

Le joueur choisit une tuile libre de la surface de jeu. Il la retourne face fleur visible et pose son jeton par-dessus.

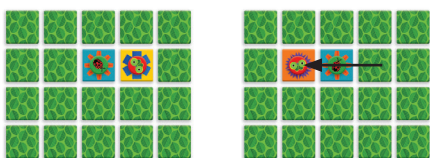


2/ Déplacer un de ses jetons.

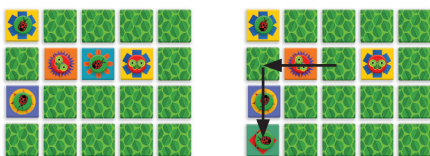
Les jetons se déplacent horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale) d'une case vers une tuile fleur libre adjacente. La tuile fleur d'arrivée est retournée face visible, la tuile de départ est retournée face cachée.



Il est également possible de se déplacer en sautant :
 Un jeton peut sauter par-dessus une tuile si celle-ci est occupée. Peu importe à qui appartient le jeton de la tuile occupée. Le saut se fait horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale). On ne peut sauter que par-dessus 1 seule tuile occupée, il n'est pas possible de sauter par-dessus 2 (ou plus) tuiles adjacentes.



La tuile fleur d'arrivée est retournée face visible, la tuile de départ est retournée face cachée. Un déplacement peut également être constitué de plusieurs sauts consécutifs avec ou sans changement de direction, à la manière d'un jeu de dames. Entre 2 sauts le jeton doit arriver sur une tuile fleur libre. Il n'est pas possible de sauter par-dessus 2 tuiles occupées adjacentes.



Seule la tuile d'arrivée à la fin de tous les sauts est retournée face visible. La tuile de départ est retournée face cachée, les tuiles d'arrivée des sauts intermédiaires sont laissées face cachée.

3/ Récupérer un de ses jetons

Le joueur peut récupérer un de ses jetons posés sur la surface de jeu : il le récupère devant lui et retourne la tuile ainsi libérée face cachée.

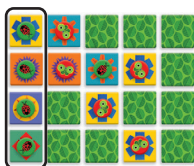
Dans ce cas, le joueur suivant jouera 2 fois de suite.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

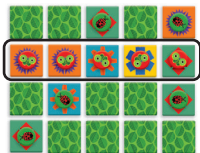
À la fin de son tour de jeu, si un joueur remplit une des 3 conditions ci-dessous, la manche est immédiatement terminée et on compte les points.

Condition de victoire d'une manche :

- Aligner 4 de ses insectes sur une colonne : **1 point**
NB : (Aligner 4 de ses insectes sur une ligne de 5 tuiles ne permet pas de victoire).



- Aligner ses 5 insectes sur une ligne : **2 points**



- Placer 4 de ses insectes sur 4 fleurs identiques : **3 points**



Lorsqu'une manche est terminée, chaque joueur récupère ses 5 jetons, les tuiles fleur sont mélangées et posées sur la table en une nouvelle surface de jeu de 5 x 4 tuiles. Le perdant de la manche précédente devient le premier joueur.

Fin du jeu :

Au bout de 3 manches, le gagnant est celui qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, on joue une 4e manche.

Tactic Flower



Ages: 7 to 99



Number of players: 2 players



Contents: 20 "flower" tiles, 10 "insect" counters (5 butterflies, 5 firebugs).

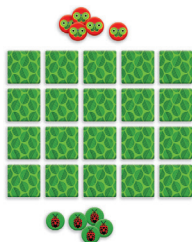


Aim of the game: To have the most points after 3 rounds.



Game setup:

Shuffle the 20 flower cards and place them face-down in a rectangle of 5 x 4 cards on the table in the middle of the players. This is the gaming area. Each player chooses an insect and takes the 5 counters showing that insect.

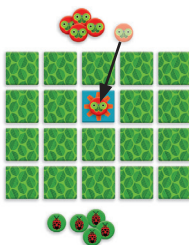


Playing the game:

The game is played in 3 rounds. In the first round, the youngest player goes first. During their turn, each player chooses one of these 3 actions:

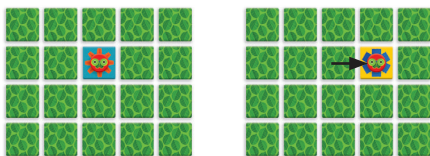
1/ Placing one of their counters on the gaming area.

The player chooses an unoccupied tile in the gaming area. They turn it face up so they can see the flower, and place their counter on top.

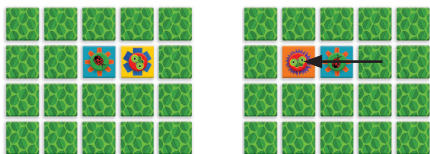


2/ Moving one of their counters.

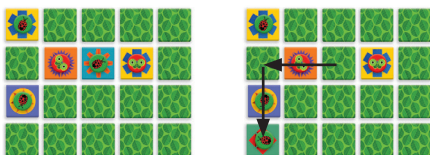
Counters can be moved horizontally or vertically (never diagonally) from one flower tile to an unoccupied space next to it. The tile the insect lands on is turned face up, and the one it started on turned face down.



Players can also move a counter by jumping:
 A counter can jump over a tile if there is already an insect on it. It doesn't matter which player the insect belongs to. Jumps can be horizontal or vertical (never diagonal). Players can only jump over 1 occupied tile: they cannot jump over 2 (or more) adjacent tiles.



The tile the insect lands on is turned face up, and the one it started on turned face down. Like in draughts, players can jump several times as part of the same move, with or without changing direction. Counters must land on an unoccupied flower tile between jumps. Players cannot jump over 2 occupied tiles next to each other.



Only the tile the insect lands on after all jumps are complete is turned face up. The tile it started on is turned face down, and the tiles it landed on when jumping all stay face down too.

3/ Removing one of their counters

Players can take a counter off the gaming area: they place it back in front of them and turn the tile it was on face down.

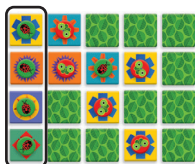
When a player does this, the next player gets 2 goes. Then it is the next player's turn.

At the end of their turn, if a player fulfils one of the 3 conditions below, the round is over and the points are counted up.

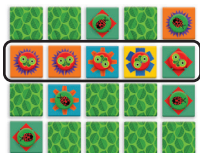
Conditions for winning a round:

- 4 insects are lined up vertically: **1 point**

Note: (Lining up 4 insects on a row of 5 tiles does not count).



- All 5 insects are in a line: **2 points**



- 4 insects are on 4 identical flowers: **3 points**



At the end of a round, each player takes back their 5 counters, and the flower tiles are shuffled and placed in a new 5 x 4 tile rectangle. The loser in the last round goes first.

End of the game:

After 3 rounds, the winner is the player who has the most points. In the event of a tie, a 4th round is played.

A game by Alexandre Dua

D

Spielregeln

Tactic
Flower

Alter: 7-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 2



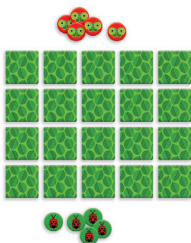
Inhalt: 20 Blumenplättchen, 10 Insekten-Chips
(5 Schmetterlinge, 5 Feuerwanzen).



Ziel des Spiels: Die meisten Punkte in 3 Spielrunden sammeln.

**Spielvorbereitung:**

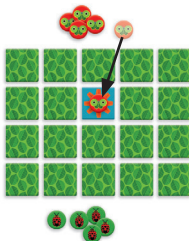
Mischt die 20 Blumenplättchen und legt sie als Rechteck aus 5 x 4 Plättchen verdeckt in die Mitte des Tisches. Dieser Bereich ist das Spielfeld. Beide Spieler nehmen sich jeweils die 5 Chips eines Insekts.

**Spielverlauf:**

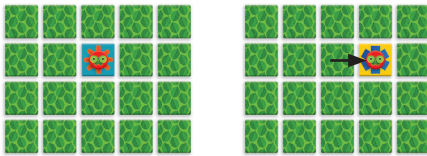
Eine Partie besteht aus 3 Runden. Der jüngere Spieler beginnt die erste Runde. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt eine der drei folgenden Aktionen aus:

1) Er legt einen seiner Chips auf das Spielfeld.

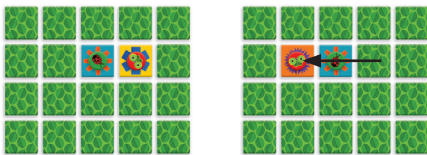
Der Spieler wählt dazu ein freies Plättchen auf dem Spielfeld. Er dreht das Plättchen um, sodass man die Blume sieht, und legt seinen Chip darauf.

**2) Der Spieler bewegt einen seiner Chips.**

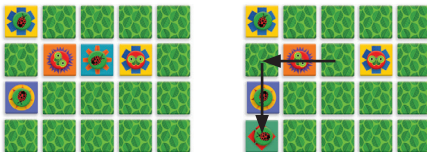
Die Chips können horizontal oder vertikal (aber nicht diagonal) jeweils auf ein benachbartes, freies Blumenplättchen verschoben werden. Das Blumenplättchen, auf dem der Chip abgelegt wird, wird auf die Bildseite gedreht. Das Plättchen, von dem der Chip wegbewegt wurde, wird wieder verdeckt.



Der Spieler kann auch mit einem Chip springen: Ein Chip kann über ein besetztes Plättchen springen. Es ist dabei egal, wem der Chip auf dem Plättchen gehört. Der Sprung kann horizontal oder vertikal ausgeführt werden, aber niemals diagonal. Es ist nur möglich, über ein besetztes Plättchen zu springen, nicht über zwei (oder mehr) nebeneinanderliegende Plättchen.



Das Plättchen, auf dem der Chip abgelegt wird, wird auf die Bildseite gedreht. Das Plättchen, von dem der Chip wegbewegt wurde, wird wieder verdeckt. Ein Spielzug kann auch aus mehreren, aufeinanderfolgenden Sprüngen ähnlich wie beim Spiel «Dame» bestehen. Dabei kann auch die Richtung geändert werden. Zwischen zwei Sprüngen muss der Chip auf einem freien Blumenplättchen landen. Es ist nicht möglich, über zwei nebeneinanderliegende, belegte Plättchen zu springen.



Nur das Plättchen, auf dem der Chip am Ende aller Sprünge abgelegt wird, wird mit der Bildseite nach oben umgedreht. Das Plättchen, von dem der Chip wegbewegt wurde, wird wieder verdeckt. Die Plättchen, auf die die Zwischensprünge ausgeführt wurden, bleiben verdeckt.

3) Der Spieler nimmt einen seiner Chips weg.

Der Spieler kann einen seiner auf dem Spielfeld abgelegten Chips wegnehmen: Er legt den Chip vor

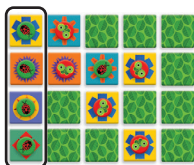
sich ab. Das so freigewordene Plättchen wird wieder verdeckt. In diesem Fall ist der folgende Spieler zweimal hintereinander am Zug. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Erfüllt ein Spieler am Ende seines Zuges eine der 3 folgenden Bedingungen, ist die Runde sofort beendet und die Punkte werden gezählt.

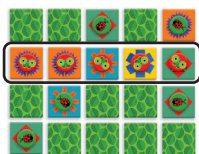
Bedingungen, um eine Spielrunde zu gewinnen:

- 4 eigene Insekten in einer senkrechten Reihe nebeneinander: **1 Punkt**

Hinweis: (4 eigene Insekten in einer waagrechten Reihe mit 5 Plättchen reichen nicht für den Sieg).



- 5 eigene Insekten in einer waagrechten Reihe nebeneinander: **2 Punkte**



- 4 eigene Insekten auf 4 gleichen Blumen: **3 Punkte**



Am Ende einer Spielrunde nimmt sich jeder Spieler seine 5 Chips, die Blumenplättchen werden gemischt und erneut als Spielfeld aus 5 x 4 Plättchen ausgelegt. Der Verlierer der vorigen Runde eröffnet dieses Mal das Spiel.

Spielende:

Nach drei Spielrunden gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat. Bei gleicher Punktzahl wird eine vierte Runde gespielt.

Ein Spiel von Alexandre Dua

NL

Spelregels

Tactic Flower



Leeftijd: 7 - 99 jaar



Aantal spelers: 2 spelers



Inhoud: 20 bloemkaarten, 10 insectenfiches (5 vlinders, 5 vuurwantsen).



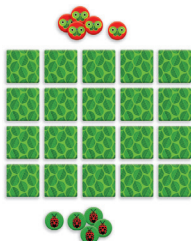
Doel van het spel: Na 3 rondes zoveel mogelijk punten halen.



Vorbereiding van het spel:

Schud de 20 bloemkaarten en leg ze met de zichtbare kant naar beneden in een rechthoek van 5 x 4 kaarten op de tafel in het midden van de spelers. Deze rechthoek vormt het speloppervlak.

Elke speler kiest een insect en pakt de 5 bijbehorende fiches.



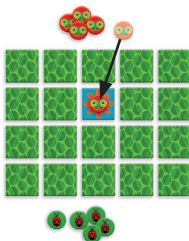
Spelverloop:

Een spel bestaat uit 3 spelrondes. De jongste speler begint met de eerste spelronde.

Als een speler aan de beurt is, kan hij één van de 3 volgende acties uitvoeren:

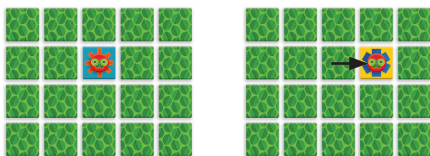
1/ Een fiche op het speloppervlak leggen.

De speler kiest een kaart van het speloppervlak waar niets op staat. Hij draait hem om zodat de bloemenkant zichtbaar is en legt zijn fiche erop.



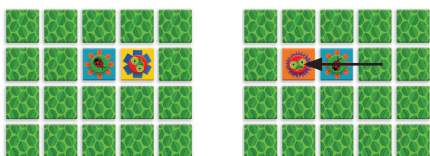
2/ Een van zijn fiches verplaatsen.

De fiches kunnen horizontaal of verticaal (nooit diagonaal) van een vakje naar een vrije aangrenzende bloemkaart verplaatst worden. De aankomst-bloemkaart ligt met de zichtbare kant naar boven, de vertrek-bloemkaart ligt met de zichtbare kant naar beneden.

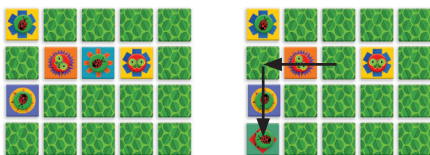


Het is tevens mogelijk om zich al springend te verplaatsen:

Een fiche kan over een kaart heen springen als deze bezet is. Het maakt niet uit van wie de fiche van de bezette kaart is. De sprong gebeurt horizontaal of verticaal (nooit diagonaal). Er kan over slechts 1 bezette kaart gesprongen worden. Een speler kan niet over 2 (of meerdere) aangrenzende kaarten springen.



De aankomst-bloemkaart ligt met de zichtbare kant naar boven, de vertrek-bloemkaart ligt met de zichtbare kant naar beneden. De speler kan zich tevens verplaatsen door middel van meerdere opeenvolgende sprongen in dezelfde of in een andere richting, net zoals bij het damspel. Tussen 2 sprongen moet de fiche op een vrije bloemkaart terechtkomen. Het is niet mogelijk om over 2 bezette aangrenzende kaarten te springen.



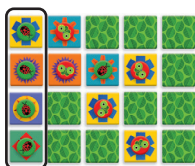
3/ Een van je fiches terugnemen

De speler kan één van zijn fiches terugnemen van het speloppervlak: hij pakt de fiche en draait de kaart die nu vrij is om, waardoor de zichtbare kant naar beneden ligt. In dit geval, mag de volgende speler 2 keer spelen. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt. Aan het einde van zijn speelbeurt en als de speler voldoet aan één van de 3 voorwaarden hieronder, is de spelronde direct afgelopen en telt elke speler zijn punten.

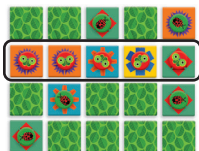
Voorwaarde om een spelronde te winnen:

- 4 van je insecten in een kolom geplaatst hebben: **1 punt**

NB: (Als je 4 insecten op een lijn van 5 kaarten geplaatst hebt, heb je niet gewonnen).



- Je 5 insecten op een lijn geplaatst hebben: **2 punten**



- 4 van je insecten op 4 dezelfde bloemen geplaatst hebben: **3 punten**



Wanneer een spelronde beëindigd is, pakt elke speler zijn 5 fiches. De bloemkaarten worden geschud en op de tafel neergelegd en een nieuw speloppervlak van 5 x 4 kaarten wordt gevormd. De speler die de vorige spelronde verloren heeft, mag beginnen.

Einde van het spel:

De speler die na 3 spelrondes de meeste punten heeft, wint het spel. Bij gelijkspel wordt er een 4e spelronde gehouden.

Een spel van Alexandre Dua



Edad: 7 - 99 años



Número de jugadores: 2 jugadores



Contenido: 20 cartas «flor», 10 fichas «insecto» (5 mariposas, 5 zapateros).

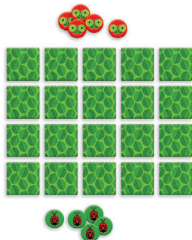


Objetivo del juego: Obtener la máxima puntuación tras 3 rondas.



Preparación del juego

Barajas las 20 cartas «flor» y colocarlas boca abajo formando un rectángulo de 5 x 4 cartas en el centro de la mesa. Este espacio será la superficie de juego. Cada jugador elige un insecto y toma las 5 fichas correspondientes.

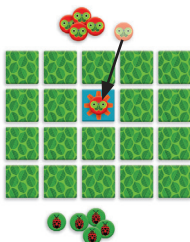


Desarrollo del juego:

Una partida se juega en 3 rondas. Empieza el jugador más joven. Cada jugador puede realizar 3 acciones por turno:

1/ Colocar una de sus fichas en la superficie de juego.

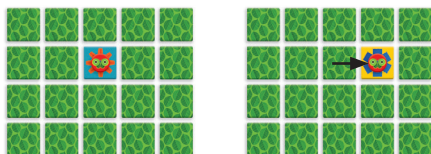
El jugador escoge una carta libre de la superficie de juego. La gira para mostrar la flor y coloca encima su ficha.



2/ Mover una de sus fichas.

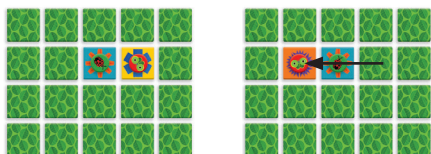
Las fichas se pueden desplazar de manera horizontal o vertical (nunca en diagonal) de una casilla a una carta «flor» libre adyacente.

La carta «flor» de llegada se coloca boca arriba y la carta de salida se vuelve a colocar boca abajo.



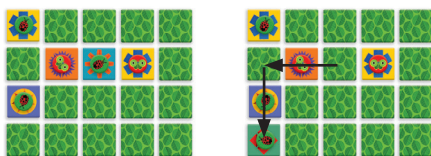
También es posible moverse saltando:

Una ficha puede saltar por encima de una carta si está ocupada. Da igual si la ficha pertenece a otro jugador. El salto puede realizarse de manera horizontal o vertical (nunca en diagonal). Solo es posible saltar una carta ocupada, no dos o más cartas adyacentes.



La carta «flor» de llegada se coloca boca arriba y la carta de salida se vuelve a colocar boca abajo.

Un movimiento también puede estar formado por varios saltos consecutivos con o sin cambio de dirección, como en las damas. Entre 2 saltos la ficha debe llegar a una carta «flor» libre. No es posible saltar por encima de 2 cartas ocupadas adyacentes.



3/ Recuperar una de sus fichas.

El jugador puede sacar una de sus fichas de la superficie de juego: se la vuelve a colocar enfrente y gira la carta libre. En ese caso, el jugador siguiente jugará 2 turnos seguidos.

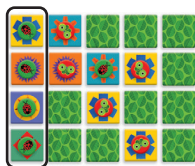
Luego, le toca al siguiente jugador.

Al final de su turno, si un jugador cumple una de las 3 condiciones siguientes, la ronda se dará por finalizada y se contarán los puntos.

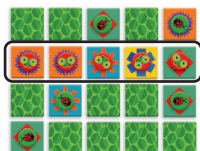
Condiciones para ganar una ronda:

- Alinear 4 de sus insectos en una columna: **1 punto**

Nota: (No es posible ganar si se alinean 4 insectos en una fila de 5 cartas).



- Alinear sus 5 insectos en una fila: **2 puntos**



- Colocar 4 de sus insectos en 4 flores iguales: **3 puntos**



Cuando se termina una ronda, cada jugador recupera 5 fichas, se barajan las cartas «flor» y se colocan sobre la mesa formando una nueva superficie de juego de 5 x 4 cartas. El perdedor de la ronda anterior empieza a jugar.

Fin de la partida:

Al cabo de tres rondas, el ganador es el que más puntos tenga. En caso de empate, se juega una cuarta ronda.

Un juego de Alexandre Dua

Tactic Flower



Età: 7 - 99 anni



N. di giocatori: 2 giocatori



Contenuto: 20 tessere «fiore», 10 gettoni «insetto» (5 farfalle, 5 cimici rossonere).

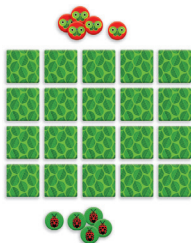


Scopo del gioco: ottenere il punteggio più alto alla fine di 3 manche.



Preparazione del gioco:

Mescolare le 20 tessere «fiore» e disporle a faccia in giù sul tavolo in mezzo ai giocatori, formando un rettangolo composto da 5 x 4 carte. Questo spazio costituisce la superficie di gioco. Ogni giocatore sceglie un insetto e prende i 5 gettoni corrispondenti.



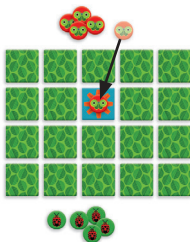
Svolgimento del gioco:

Una partita si compone di 3 manche. Il giocatore più giovane comincia per primo.

Durante il proprio turno, ciascun giocatore può realizzare una delle 3 azioni elencate di seguito:

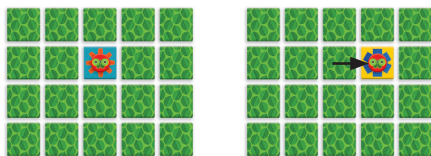
1) Sistemare uno dei propri gettoni sulla superficie di gioco.

Il giocatore sceglie una tessera libera sulla superficie di gioco. Scopre la carta mostrando il fiore e vi posa sopra il suo gettone.



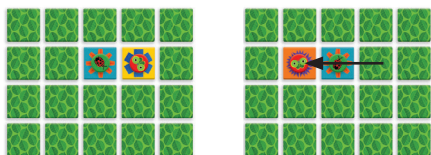
2) Spostare uno dei propri gettoni.

I gettoni possono essere spostati in senso orizzontale o verticale (mai in diagonale) da una casella verso una tessera «fiore» libera adiacente. La tessera «fiore» di arrivo viene scoperta mostrando il fiore, mentre quella di partenza viene rimessa a faccia in giù.

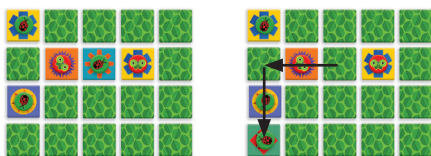


È possibile spostarsi anche saltando:

un gettone può saltare sopra una tessera, se quest'ultima è occupata. Non importa a chi appartiene il gettone sulla tessera occupata. Il salto può essere eseguito orizzontalmente oppure verticalmente (mai in diagonale). Si può saltare sopra 1 sola tessera occupata; non è possibile saltare sopra 2 (o più) tessere adiacenti.



La tessera «fiore» di arrivo viene scoperta mostrando il fiore, mentre quella di partenza viene rimessa a faccia in giù. Uno spostamento può anche essere rappresentato da più salti consecutivi, con o senza cambiamento di direzione, come nel gioco della dama. Effettuando 2 salti, il gettone deve atterrare su una tessera «fiore» libera. Non è possibile saltare sopra 2 tessere occupate adiacenti.



3) Recuperare uno dei propri gettoni

Il giocatore può riprendere uno dei propri gettoni posati sulla superficie di gioco: lo riposiziona davanti a sé, girando nuovamente la tessera lasciata libera a faccia in giù. In questo caso, il giocatore successivo ha diritto a 2 turni consecutivi.

A questo punto, tocca all'altro giocatore.

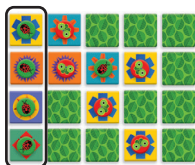
Se, alla fine del suo turno, un giocatore soddisfa una delle 3 condizioni elencate di seguito, la manche si

conclude immediatamente e si passa al conteggio dei punti.

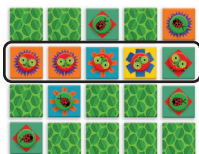
Condizioni per la vincita di una manche:

- Posizionare 4 dei propri insetti in colonna: **1 punto**

NB: allineare 4 insetti su una riga composta da 5 tessere non permette di vincere.



- Sistemare tutti e 5 i propri insetti in riga: **2 punti**



- Posare 4 dei propri insetti su 4 fiori identici: **3 punti**



Al termine di una manche, ogni giocatore recupera i suoi 5 gettoni, mentre le tessere «fiore» vengono mescolate e sistemate sul tavolo, creando una nuova superficie di gioco formata da 5 x 4 carte. Il giocatore che ha perso la manche precedente inizia per primo.

Fine del gioco:

Dopo 3 manche, vince il giocatore che ha totalizzato più punti. In caso di pareggio, si gioca una quarta manche.

Tactic Flower



Idade: 7-99 anos



N.º de jogadores: 2 jogadores



Conteúdo: 20 peças de flor e 10 fichas de inseto (5 borboletas e 5 percevejos-do-fogo).

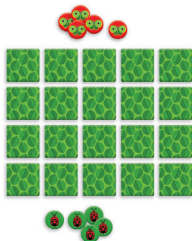


Objetivo do jogo: conseguir o máximo de pontos no final de 3 partidas.



Preparação do jogo:

Baralhem as 20 cartas de flores e coloquem-nas, viradas para baixo, num retângulo de 5x4 na mesa, no meio dos jogadores. Este espaço representa a área de jogo. Cada jogador escolhe um inseto e pega nas 5 fichas correspondentes.

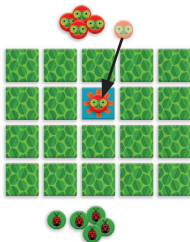


Decorrer do jogo:

Um jogo decorre em 3 partidas. O jogador mais novo começa a primeira partida. Quando é a sua vez de jogar, um jogador pode realizar uma das 3 ações abaixo:

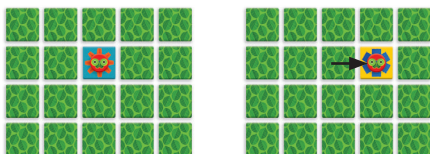
1/ Colocar uma das suas fichas na área de jogo.

O jogador escolhe uma peça livre da área de jogo. Vira-a com o lado da flor virado para cima e coloca a sua ficha em cima.



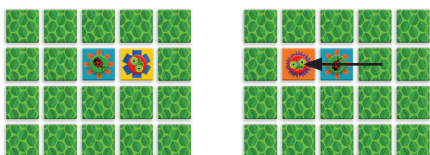
2/ Mover uma das suas fichas.

As fichas são movidas horizontal ou verticalmente (nunca na diagonal) de uma casa para uma peça de flor livre adjacente. A peça de flor de chegada é virada para cima e a peça de partida é virada para baixo.

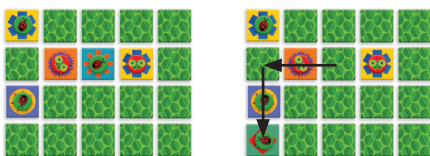


Também é possível mover-se saltando:

Uma ficha pode saltar por cima de uma peça se esta estiver ocupada. Não importa a quem pertence a ficha na peça ocupada. O salto faz-se horizontal ou verticalmente (nunca na diagonal). Apenas se pode saltar por cima de 1 peça ocupada, não é possível saltar por cima de 2 (ou mais) peças adjacentes.



A peça de flor de chegada é virada para cima e a peça de partida é virada para baixo. Uma jogada pode também consistir em vários saltos consecutivos, com ou sem mudança de direção, como num jogo de damas. Entre 2 saltos, a ficha deve aterrar numa peça de flor livre. Não é possível saltar por cima de 2 peças adjacentes ocupadas.



Apenas a peça de chegada no final de todos os saltos é virada para cima. A peça de partida é virada para baixo, enquanto as peças de chegada dos saltos intermédios são deixadas viradas para baixo.

3/ Recuperar uma das suas fichas

O jogador pode recuperar uma das suas fichas da área de jogo: recupera-a à sua frente e vira a peça assim libertada para baixo.

Neste caso, o jogador seguinte jogará 2 vezes seguidas.

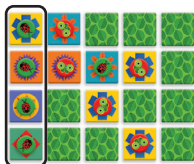
Depois, é a vez do jogador seguinte.

No final da sua vez, se um jogador cumprir uma das 3 condições abaixo, a partida termina imediatamente e os pontos são contados.

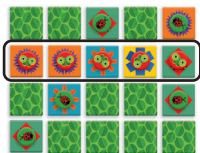
Condição para ganhar uma partida:

- Alinhar 4 dos seus insetos numa coluna: **1 ponto**

Nota: alinhar 4 dos seus insetos numa fila de 5 peças não permite ganhar.



- Alinhar os seus 5 insetos numa fila: **2 pontos**



- Colocar 4 dos seus insetos em 4 flores idênticas: **3 pontos**



Quando uma partida termina, cada jogador recupera as suas 5 fichas, as peças de flor são misturadas e colocadas na mesa numa nova área de jogo de 5x4 peças. O perdedor da partida anterior torna-se no primeiro jogador.

Fim do jogo:

No final de 3 partidas, o vencedor é o jogador que tiver mais pontos. No caso de empate, joga-se uma 4.^a partida.

S

Spelregler

Tactic
Flower

Ålder: 7 till 99 år



Antal spelare: 2 spelare



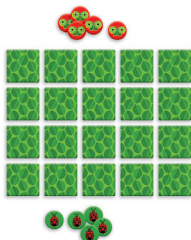
Innehåll: 20 brickor med blommor, 10 pjäser med insekter (5 fjärilar, 5 riddarbaggar).



Spelets mål: Få mest möjliga poäng efter 3 omgångar.

**Spelförberedelser:**

Blanda de 20 blomkorten och lägg dem med framsidan dold i en rektangel på 5 x 4 på bordet mitt mellan spelarna. Detta område utgörs av spelområdet. Varje spelare väljer en insekt och tar de 5 motsvarande pjäserna.

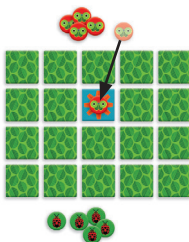
**Spelets gång:**

Ett spel består av 3 omgångar. Den yngste spelaren börjar den första omgången.

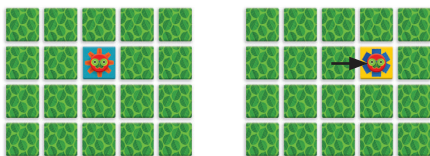
Under sin tur kan en spelare utföra en av de 3 åtgärderna nedan:

1/ Placera en av sina pjäser på spelområdet.

Spelaren väljer en ledig bricka på spelområdet. Hen vänder på den med blomstersidan uppåt och placerar sin pjäs ovanpå.

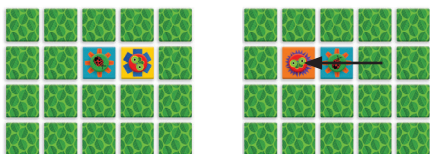
**2/ Flytta en av sina pjäser.**

Pjäserna kan röra sig horisontellt eller vertikalt (aldrig diagonalt) från en ruta till en ledig blombricka intill. Blombrickan där den hamnar vänds med framsidan uppåt, brickan den lämnade vänds med framsidan nedåt.

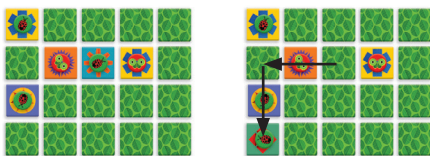


Det är även möjligt att förflytta sig med hopp:

En pjäs kan hoppa över en bricka om den är upptagen. Det spelar ingen roll vem som äger pjäsen för den upptagna brickan. Hoppet kan göras horisontellt eller vertikalt (aldrig diagonalt). Du kan bara hoppa över 1 enda upptagen bricka, det är inte möjligt att hoppa över 2 (eller fler) intilliggande brickor.



Blombrickan där den hamnar vänds med framsidan uppåt, brickan den lämnade vänds med framsidan nedåt. En förflyttning kan också bestå av flera på varandra följande hopp med eller utan riktningsändring, ungefär som i ett damspel. Mellan 2 hopp måste pjäsen landa på en ledig blombricka. Det är inte möjligt att hoppa över 2 intilliggande brickor.



Endast slutbrickan i slutet av alla hopp vänds med framsidan uppåt. Brickan den lämnade vänds med framsidan nedåt. Brickorna pjäsen hoppade mellan lämnas med framsidan dold.

3/ Ta tillbaka en av sina pjäser.

Spelaren kan ta tillbaka en av sina pjäser som är placerad på spelområdet: hen tar den framför sig och vänder den befriade brickan med framsidan nedåt.

I det här fallet kommer nästa spelare att spela 2 gånger i rad.

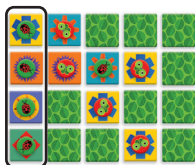
Sedan är det nästa spelares tur.

Om en spelare uppfyller ett av de 3 villkoren nedan i slutet av sin runda avslutas omgången omedelbart och poängen räknas.

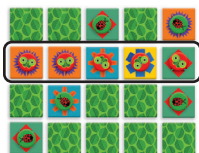
Villkor för seger i en omgång:

- Rada upp 4 av sina insekter i en kolumn: **1 poäng**

Obs! (Att rada upp 4 av sina insekter på en linje med 5 brickor innebär inte seger).



- Rada upp 5 insekter på en linje: **2 poäng**



- Placera 4 av sina insekter på 4 identiska blommor: **3 poäng**



När en runda är avklarad samlar varje spelare in sina 5 pjäser, blommorna blandas och läggs på bordet på ett nytt spelområde med 5 x 4 brickor. Den som förlorade föregående spelomgång börjar nästa omgång.

Spelets slut:

Vinnare är den som har vunnit flest poäng efter 3 spelomgångar. Om det blir oavgjort spelar man en 4:e spelomgång.

DK

Spilleregler

Tactic Flower



Alder: 7 - 99 år



Antal spillere: 2 spillere



Indhold: 20 "blomsterkort", 10 "insektjetoner" (5 sommerfugle, 5 ildtæger).

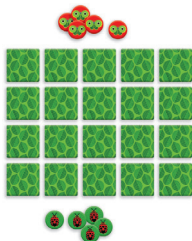


Målet med spillet: At være den spiller, der har vundet flest point efter 3 omgange.



Forberedelse af spillet:

Bland de 20 blomsterkort og læg dem med billedsiden vendt ned i en firkant med 5 x 4 kort på bordet midt mellem spillerne. Denne firkant er spillefladen. Hver spiller vælger et insekt og tager de 5 tilsvarende jetoner.

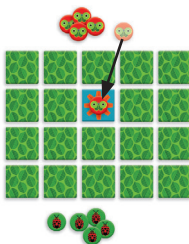


Spilleregler:

Spillet spilles i 3 omgange. Den yngste spiller starter i den første omgang. Når det er en spillers tur til at spille, kan han/hun udføre de 3 handlinger nedenfor:

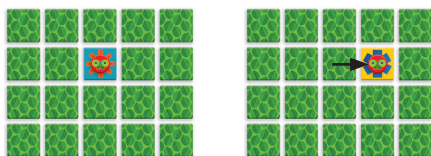
1/ Spilleren kan placere af en af sine jetoner på spillefladen.

Spilleren vælger et ledigt kort på spillefladen. Han/hun vender billedsiden med blomst opad og placerer sin jeton på den.



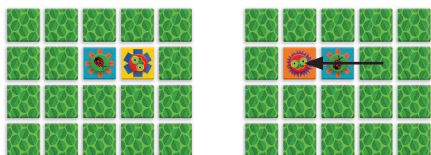
2/ Spilleren kan flytte af en af sine jetoner.

Jetonerne flyttes vandret eller lodret (aldrig i diagonal) fra et felt til et ledigt tilstødende blomsterkort. Det blomsterkort, jetonen lander på, vendes med billedsiden op, og det første blomsterkort vendes med billedsiden skjult.

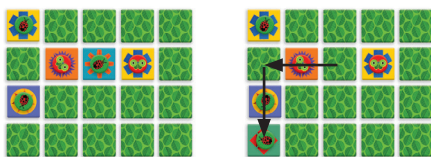


Det er også muligt at flytte i spring:

En jeton kan springe over et kort, hvis det er optaget. Det er ligegyldigt, hvem jetonen på et optaget kort tilhører. Springet kan være vandret eller lodret (aldrig i diagonal). Man kan kun springe over 1 optaget kort, det er ikke muligt at springe over 2 (eller flere) tilstødende kort.



Det blomsterkort, jetonen lander på, vendes med billedsiden op, og det første blomsterkort vendes med billedsiden skjult. En flytning kan også bestå af flere efterfølgende spring med eller uden ændring af retning, på samme måde som i damspillet. Mellem 2 spring skal jetonen lande på et ledigt kort. Det er ikke muligt at springe over 2 optagne tilstødende kort.



Kun det sidste kort, som jetonen lander på, vendes med synlig billedside. Startkortet vendes om med skjult billedside, de mellemliggende kort i springet bevarer en skjult billedside.

3/ Spilleren kan tage en af sine jetoner tilbage

Spilleren kan tage en af sine jetoner på spillefladen tilbage: Spilleren placerer jetonen foran sig og vender det således frigjorte kort med skjult billedside.

I så fald kan spilleren spille 2 gange i træk.

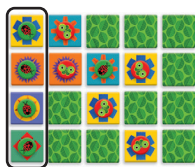
Derefter er det den næste spillers tur.

Hvis en spiller i slutningen af sin tur opfylder en af de 3 følgende betingelser, er omgangen slut og man tæller sine points.

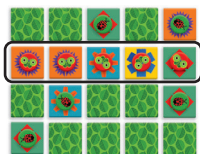
Betingelser for at vinde en omgang:

- Placering af 4 af sine insekter i kolonne: **1 point**

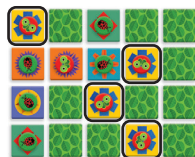
NB: (Placering af 4 af sine insekter på en linje med 5 kort giver ikke mulighed for at vinde).



- Placering af sine 5 insekter på linje: **2 points**



- Placering af 4 af sine insekter på 4 identiske blomster: **3 points**



Når en omgang er slut, tager spillerne deres 5 jetoner tilbage, blomsterkortene blandes og placeres på bordet i en ny spilleflade med 5 x 4 kort. Den spiller, der har tabt, starter den næste omgang.

Spillets afslutning:

Vinderen er den, der har flest points efter de 3 omgange. Hvis spillerne står lige, spiller de en 4. omgang.

RUS

Правила игры

Tactic Flower



Возраст: 7–99 лет



Количество игроков: 2 игрока



В комплекте: 20 карточек «цветок», 10 жетонов «насекомое» (5 бабочек и 5 клопов-солдатиков).

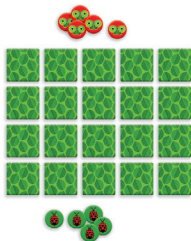


Цель игры: получить больше очков по результатам 3 раундов.



Подготовка к игре

Перемешайте 20 карточек «цветы» и выложите их лицевой стороной вниз прямоугольником 4 x 5 карточек на столе между игроками. Это игровое поле. Каждый игрок выбирает себе насекомое и берет 5 соответствующих жетонов.

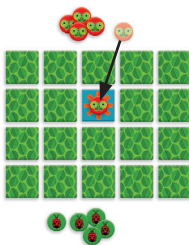


Ход игры

Партия проходит в 3 раунда. Первый раунд начинает младший игрок. Во время своего хода игрок может выполнить одно из 3 следующих действий:

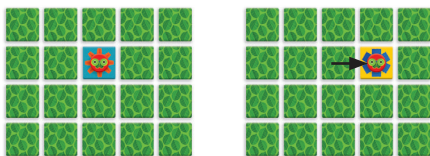
1. Выложить один из своих жетонов на поле.

Игрок выбирает свободную карточку на игровом поле. Он переворачивает ее лицевой стороной вверх и кладет на нее жетон.



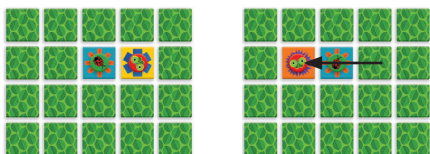
2. Переместить один из своих жетонов.

Жетоны можно перемещать по вертикали или по горизонтали (не по диагонали) на соседнюю свободную карточку «цветок». Игрок переворачивает лицевой стороной вверх карточку «цветок», на которую он пришел, и лицевой стороной вниз карточку, с которой он ушел.

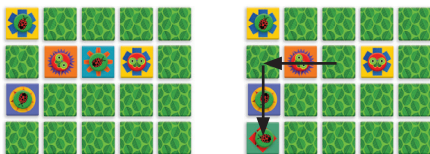


Для перемещения можно выполнять прыжки.

Жетон может перепрыгнуть через карточку, если она занята. Неважно, кому принадлежит жетон на этой карточке. Прыжки можно выполнять по вертикали или по горизонтали (не по диагонали). Перепрыгивать можно только через 1 занятую карточку, а не через 2 (или больше), если они лежат рядом.



Игрок переворачивает лицевой стороной вверх карточку «цветок», на которую он пришел, и лицевой стороной вниз карточку, с которой он ушел. Во время перемещения можно выполнить сразу несколько прыжков в одном или разных направлениях, как в шашках. Между 2 прыжками жетон должен находиться на свободной карточке «цветок». Нельзя перепрыгивать через 2 занятые карточки, лежащие рядом.



3. Убрать один из своих жетонов.

Игрок может забрать с игрового поля один из своих жетонов. Он кладет его перед собой и переворачивает освободившуюся карточку лицевой стороной вниз. В этом случае другой игрок сделает 2 хода подряд.

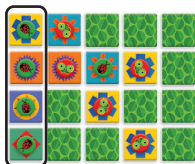
Затем ход переходит к другому игроку.

Если после своего хода игрок выполнил одно из 3 следующих условий, раунд сразу заканчивается и игроки подсчитывают очки.

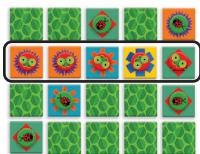
Условия победы в раунде:

- Выложить 4 своих насекомых в ряд по вертикали: **1 очко.**

Примечание: для победы недостаточно выложить 4 своих насекомых в ряд по горизонтали, где находится 5 карточек.



- Выложить 5 своих насекомых в ряд по горизонтали: **2 очка.**



- Выложить 4 своих насекомых на 4 одинаковых цветка: **3 очка.**



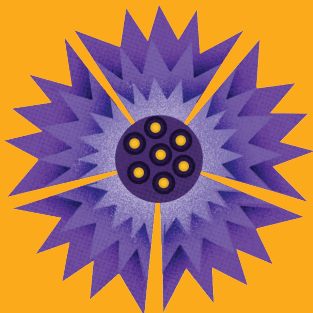
После окончания раунда каждый игрок забирает 5 своих жетонов. Карточки «цветы» перемешайте и вновь выложите на столе прямоугольником 4 x 5 карточек. Начинает игрок, проигравший прошлый раунд.

Конец игры

После 3 раундов побеждает игрок, набравший больше очков. В случае равенства проводится 4-й раунд.

Автор игры: Александр Дюа

Tactic Flower



DJ08531



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