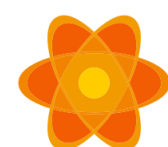
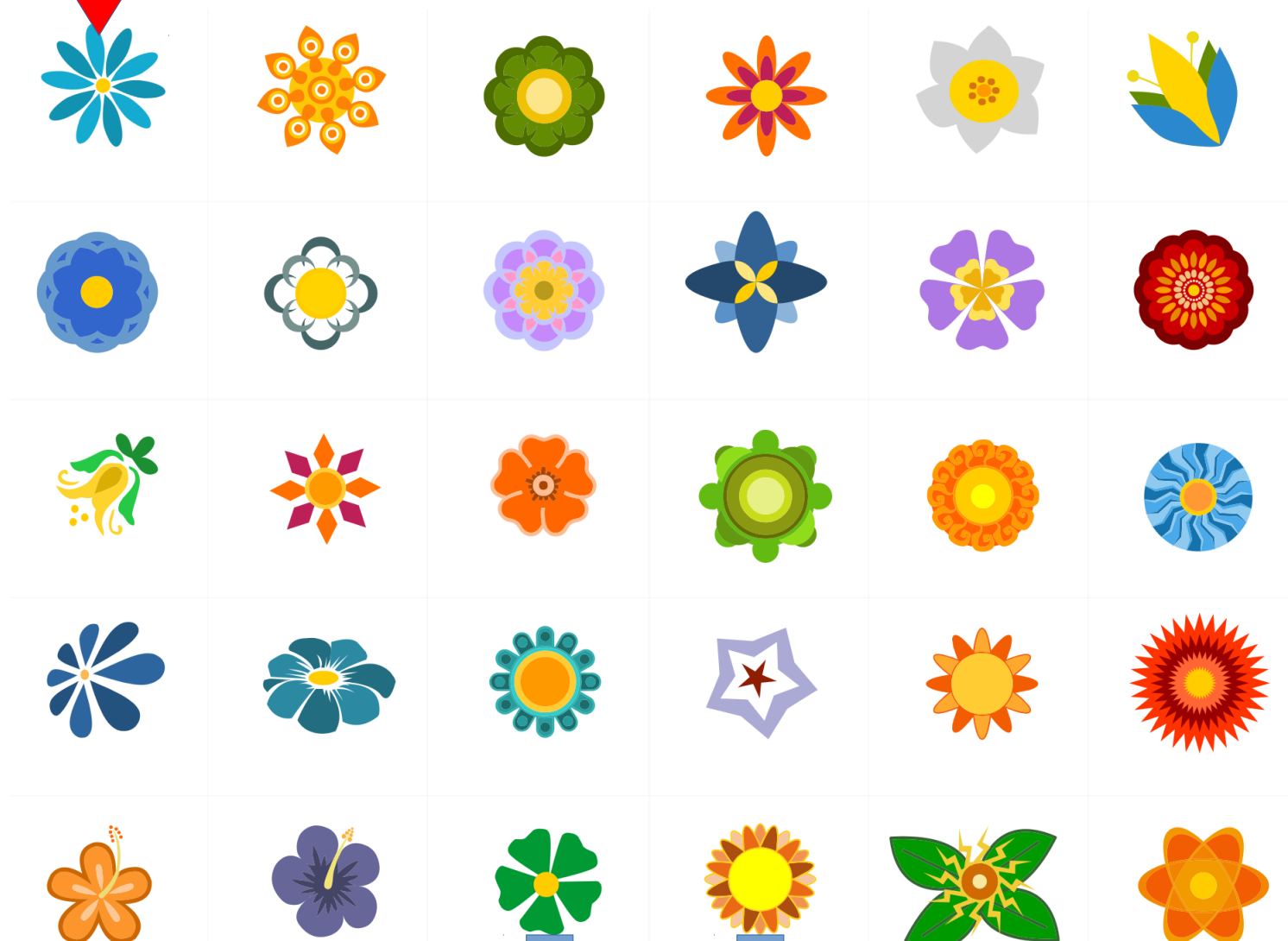
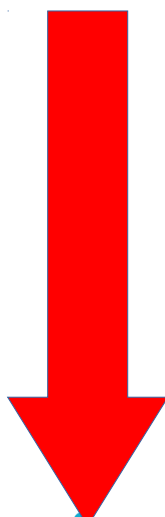


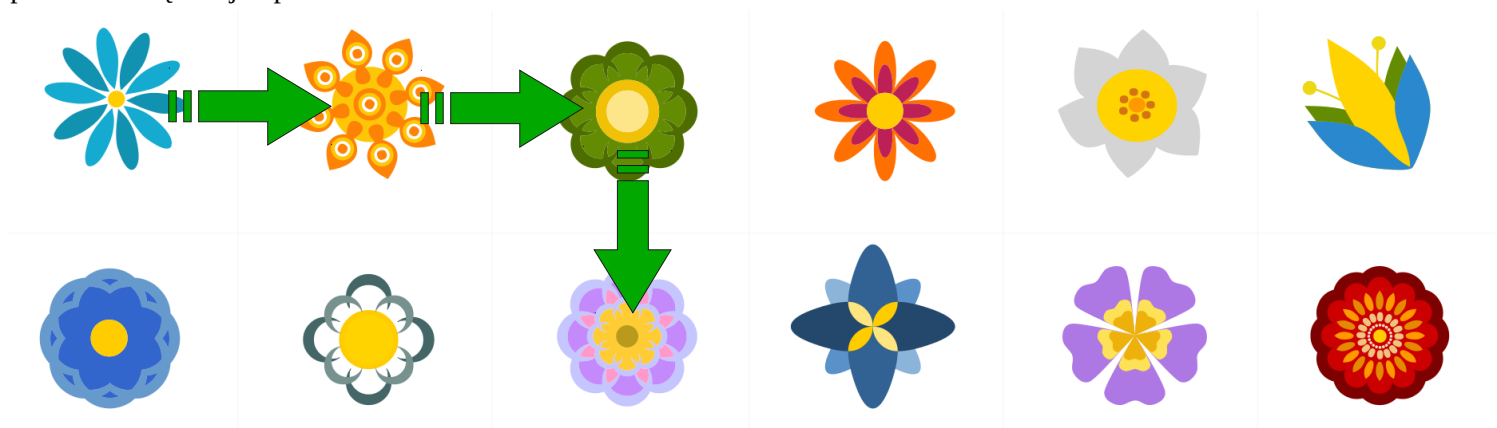
Celem gry jest zebranie jak największej liczby kwiatów. Na początku gracze ustawiają swoje pionki na czerwonej strzałce. Zaczyna gracz, który wyrzuci najwięcej oczek. W swojej kolejce gracz może poruszyć się w dół oraz w jednym z kierunków (na prawo lub na lewo). W jednej kolejce nie można łączyć ruchu w prawo i w lewo. Można łączyć przesunięcie w prawo lub lewo z przejściem w dół. Ruch wykonuje się w linii prostej. Liczbę pól do przejścia określa rzut kostką. Gracz sam określa, ile z tych pól przejdzie do boku a ile w dół. Jeśli gracz przesuwając się w bok dotrze do ostatniego kwiatu z prawej lub lewej strony to resztę pól musi pokonać w dół. Jeśli ruch zakończy się na polu z niebieską strzałką to gracz kończy grę w następnej kolejce. Jeśli gracz musi przejść w dół z kwiatu przy niebieskiej strzałce to kończy grę. Za każdym razem, gdy gracz zakończy ruch na polu z kwiatem dostaje punkt. Wygrywa osoba, która na końcu gry ma najwięcej punktów (kwiatów).



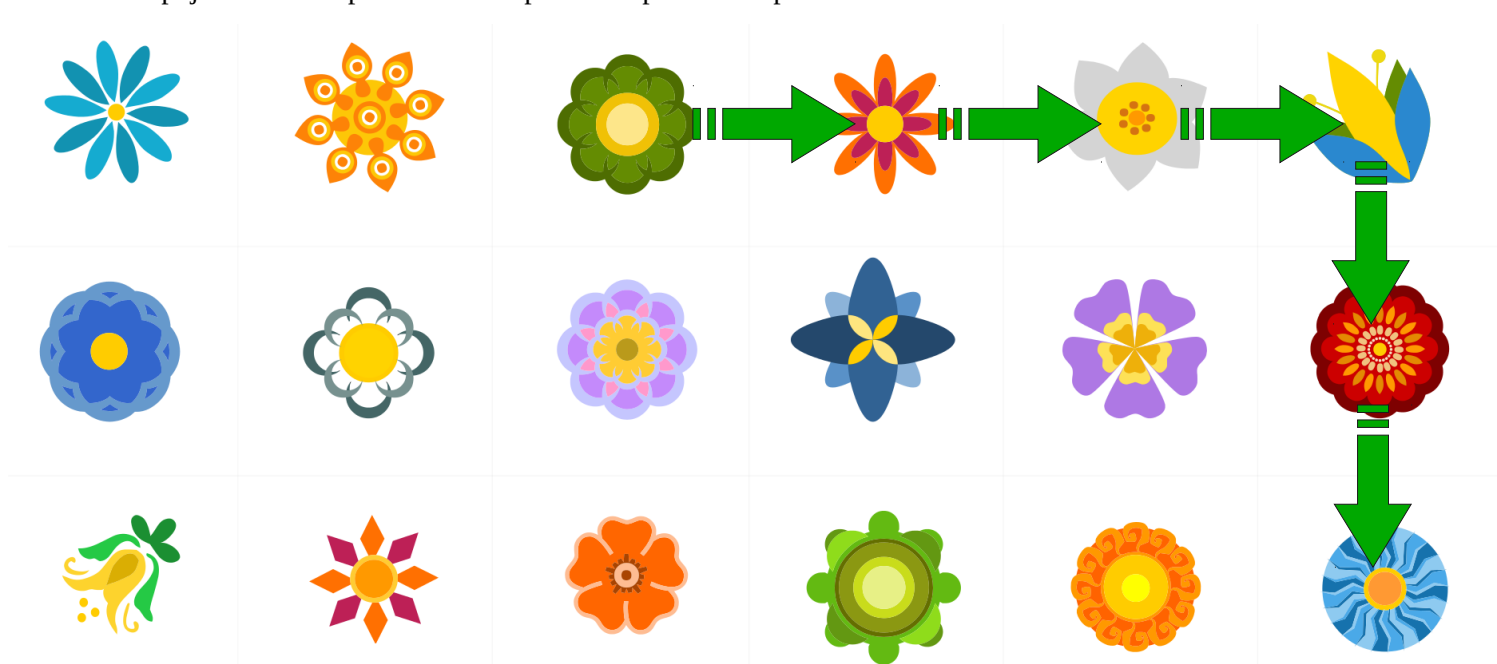
FLOWERS

W grze wykorzystano grafikę na licencji Public Domain CC0 autorstwa Mantas, źródło: pixabay.com/pl/kwiat-kształtów-elementy-symbole-1394542

Przykład prawidłowego ruchu po rzuceniu 3. Gracz zaczyna z niebieskiego kwiatu. Zamiast pójść w dół gracz mógłby też przesunąć się dalej w prawo.



Przykład prawidłowego ruchu po rzuceniu 5. Gracz zaczyna z zielonego kwiatka a po dojściu do ostatniego kwiatu po prawej stronie musi pójść w dół o 2 pola. W sumie przesunął pionek o 5 pól.



Przykłady niedozwolonych ruchów

