

BLOOM™

THE WILD FLOWER DICE GAME

1-5 PLAYERS • AGES 8+

Compete against other players to pick the perfect flowers for your customers. On your turn, choose a "customer" (die) from a pool of colored dice. Then, circle the matching colored flowers on your sheet. But beware! Your customers are picky and only want bouquets of their particular color. The game ends either when a player has circled all the flowers in three different colors or when someone completes four garden beds. Whoever scores the most points wins.

COMPONENTS

75 double-sided sheets
6 dice

GAME SETUP

1. Give each player a random sheet (A, B, C, D, or E, as marked in the bottom right corner along with a pen or pencil.
2. Place the 6 dice in the center of the playing area.

HOW TO PLAY

Bloom is played over several rounds. The player who last was given a flower starts the first round and play continues to the left. A round proceeds in the following order:

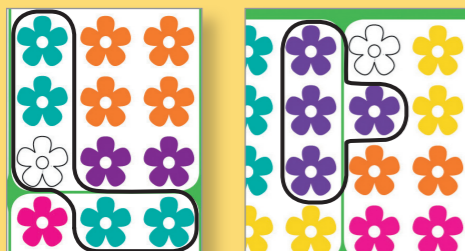
- A. Roll the 6 dice.
- B. Choose customers & make bouquets.
- C. End of a round.

A. ROLL THE 6 DICE

At the beginning of a round, the start player rolls all 6 dice to create a shared pool of dice. These are the customers.

B. CHOOSE CUSTOMERS & MAKE BOUQUETS

Starting with the start player, take turns choosing 1 die from the common pool of dice. Then each player circles the exact number of flowers equal to the value of their chosen die. You may circle a smaller number of flowers, but this will result in unhappy customers (see Unhappy Customers).



Notes:

- You may only circle horizontally or vertically adjacent flowers.
- You may circle flowers across adjacent garden beds.



Example:

Julie is the starting player. She chooses and circles 4 orange flowers. No one else is allowed to choose this round.

WILD DIE

When you choose the clear die you decide the color of the customer.



Example:

George takes and decides it is a pink customer. He circles 4 pink flowers.

WHITE FLOWERS

White flowers may be considered as any color.



Example:

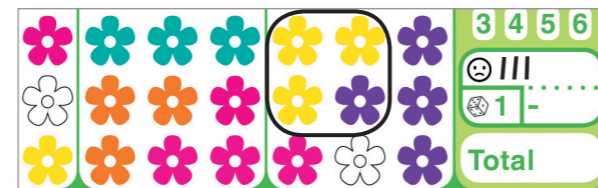
William chooses and circles 4 blue flowers and 1 white flower.

UNHAPPY CUSTOMERS

A customer is unhappy if you circle either:

- Flowers in a different color than your chosen die.
- A smaller number of flowers than your die value.

Add a tick mark in the unhappy customer section on your sheet for each unwanted or missing flower. Each tick mark is worth -1 point.

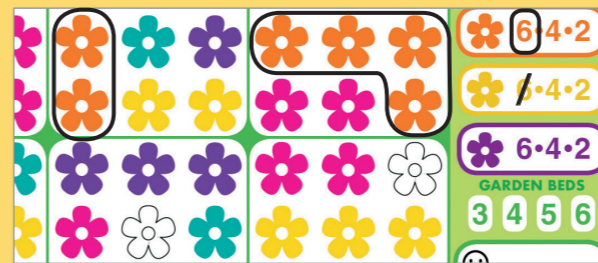


Example:

Julie chooses and circles 3 yellow flowers and 1 purple flower. She must now add 3 tick marks to the unhappy customer section; 1 for the purple and 2 for the missing flowers.

BOUQUET!

If you circle all flowers of a color, shout "Bouquet!" and circle the highest available number of the matching color in the scoring section. All other players cross off this number.

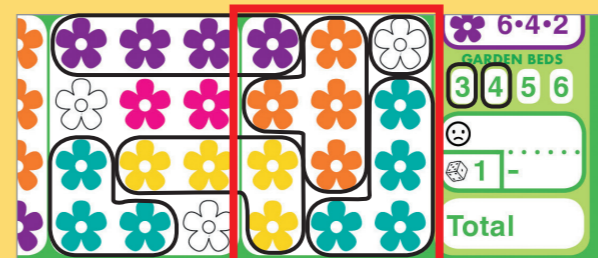


Example:

William circled all of the orange flowers on his sheet and circles the orange 6 in the colored flower scoring section. All other players cross off the Orange 6. Now, the orange 4 is the next available number to score.

GARDEN BEDS

The flowers are divided into six garden beds on every sheet. Once you circle all 12 flowers in a garden bed, you may circle the first available number in the "garden beds" scoring section. The more garden beds you score, the more the next one is worth.



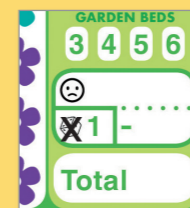
Example:

Lisa circled all 12 flowers in one of her garden beds. She already circled one garden bed, so now she circles the next number (4) in the garden bed scoring section. She now has 7 points for garden beds.

RE-ROLL

Once per game, you may re-roll all remaining dice available to you when it's your turn to choose a die. (You may do this even if you aren't the start player.) Once you use the power, cross off the re-roll icon on your scoresheet.

Note: Any unused re-roll is worth 1 point at the end of the game.



C. END OF A ROUND

A round ends when all players have taken a die and circled flowers. Collect all 6 dice and give them to the next player (clockwise). The next round begins just as the previous, starting with phase A - roll the 6 dice.

Note:

In a 2-player game, a round continues until both players have taken 2 dice.

END OF THE GAME

Continue playing rounds until either one player has circled three numbers in the color section or one player has circled the fourth number in the garden bed section. Finish the round so that all players have had the same number of turns, then each player enters their total score in their scoring section as follows:

- Score the points for all circled numbers in the color section.
- Score the points for all circled numbers in the garden bed section.
- Score 1 point if you did not use your re-roll power.
- Subtract 1 point for each tick mark in the unhappy customer section.

Total up all scores and whoever has the most points wins. In case of a tie, the player with the smallest number of unhappy customers wins. If there is still a tie, play again!

SOLO PLAY

In a solo game you try to improve (or match) your high score. The game rules of the basic game apply, except for the following changes:

- You only play with the 5 colored dice.
- The highest available number for each color is 4 points.
- A round continues until you have taken 2 dice.
- Try to score as many points as possible in 8 rounds. Use the tracker at the bottom of your sheet to keep count.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

If you haven't already noticed, we're big fans of "roll and write" games. From Qwixx, to Rolling America, Qwingo, and now Bloom, the simple combination of dice and score pads makes for a wonderful "take anywhere - play anywhere" experience. Inventor Wouter van Strien created this clever game which is part spatial puzzle, part visual planning challenge. With five different scoresheet layouts, you'll have lots of opportunities to try a variety of flower picking skills!

Game by: Wouter van Strien



GAMERIGHT®

70 Bridge Street / Newton, MA 02458

email: jester@gamewright.com / Gamewright.com

©2019 Gamewright, a division of Ceaco, Inc.

All worldwide rights reserved.

FOLLOW US!



Facebook.com/gamewright
Twitter.com@gamewright
Instagram.com@gamewright

BLOOM™

EL JUEGO DE DADOS DE FLORES SILVESTRES

1-5 JUGADORES • 8+ AÑOS

Compite contra otros jugadores para elegir las flores perfectas para tus clientes. En tu turno, elige un "cliente" (dado) de un grupo de dados de colores. Luego, encierra las flores de los colores correspondientes en tu hoja. ¡Pero cuidado! Tus clientes son exigentes y solo quieren flores en su color. El juego termina cuando un jugador ha encerrado todas las flores de tres colores diferentes o cuando alguien completa cuatro camas de jardín. Quien obtenga la mayor cantidad de puntos gana.

CONTENIDO

75 hojas de doble cara
6 dados

PREPARACIÓN

- Entrega a cada jugador una hoja al azar (A, B, C, D o E, según se indica en la esquina inferior derecha) junto con un bolígrafo o lápiz.
- Coloca los 6 dados en el centro del área de juego.

CÓMO JUGAR

Bloom se juega en varias rondas. El último jugador que recibió una flor comienza la primera ronda y el juego continúa hacia la izquierda. Una ronda procede en el siguiente orden:

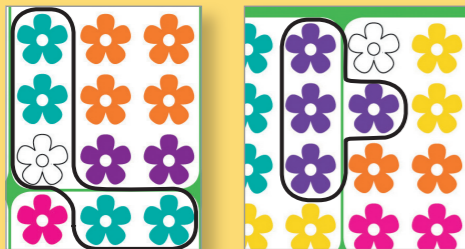
- Lanzar los 6 dados.
- Elegir clientes y hacer ramos.
- Fin de una ronda.

A. LANZAR LOS 6 DADOS

Al comienzo de una ronda, el jugador inicial lanza los 6 dados para crear un grupo de dados comunes. Estos son los clientes.

B. ELEGIR CLIENTES Y HACER RAMOS

Comenzando con el jugador inicial, túrnense para elegir 1 dado del grupo común de dados. Luego, cada jugador encierra una cantidad de flores igual al valor del dado de color elegido. Puedes rodear un número menor de flores, pero esto resultará en un cliente insatisfecho (consulta Clientes Descontentos).



Notas:

- Solo puedes encerrar flores adyacentes horizontalmente o verticalmente.
- Puedes encerrar flores atravesando a camas de jardín adyacentes.



Ejemplo:

Julie es la jugadora inicial. Ella elige 4 y rodea 4 flores naranja. Nadie más tiene permitido elegir 4 esta ronda.

DADO COMODÍN

Cuando eliges el dado claro tú decides el color del cliente.



Ejemplo:

George toma 1 y decide que es un cliente rosado. Encierra 4 flores rosadas.

FLORES BLANCAS

Las flores blancas pueden ser consideradas como de cualquier color.



Ejemplo:

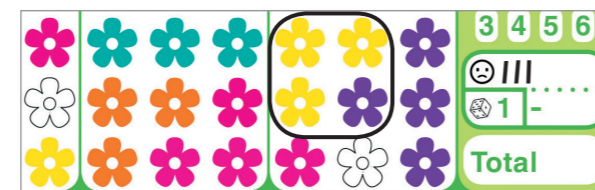
William elige 4 y encierra 4 flores azules y 1 flor blanca.

CLIENTES DESCONTENTOS

Un cliente no está contento si encierras:

- Flores en un color diferente al de tu dado.
- Un número menor de flores que el valor de tu dado.

Agrega una marca en la sección de clientes descontentos en tu hoja por cada flor no deseada o faltante. Cada marca vale -1 punto.

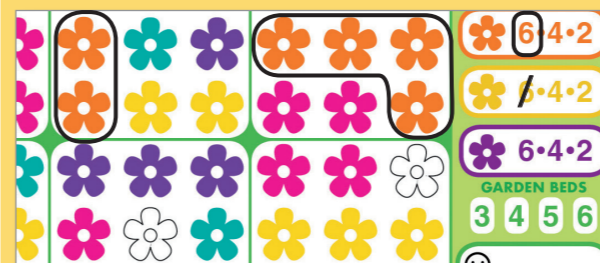


Ejemplo:

Julie elige 4 y rodea 3 flores amarillas y 1 flor morada. Ahora debe agregar 2 marcas a la sección de clientes descontentos; 1 por la flor morada y 1 por la flor faltante.

¡RAMO!

Si encierras todas las flores de un color, grita "¡Ramo!" y encierra el número más alto disponible del color correspondiente en la sección de puntuación. Todos los demás jugadores tachan este número. El último número (2 puntos) siempre está disponible para todos los jugadores restantes que completen ese color.

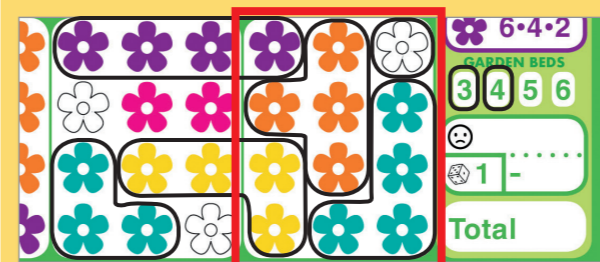


Ejemplo:

William encerró todas las flores naranja en su hoja y encierra el 6 naranja en la sección de puntuación de flores de colores. Todos los demás jugadores tachan el 6 naranja. Ahora, el 4 naranja es el siguiente número disponible.

CAMAS DE JARDIN

En cada hoja las flores se dividen en seis camas de jardín. Una vez que encierres las 12 flores en una cama de jardín, puedes encerrar el primer número disponible en la sección de puntuación de camas de jardín. Cuantas más camas de jardín consigas, más vale la próxima.



Ejemplo:

Lisa rodeó las 12 flores en una de las camas de su jardín. Ella ya encerró un marcador de cama de jardín, por lo que ahora encierra el siguiente número (4) en la sección de puntuación de camas de jardín. Ella ahora tiene 7 puntos por sus camas de jardín.

RE-LANZAR

Una vez por juego, puedes volver a lanzar todos los dados restantes disponibles para ti cuando sea tu turno para elegir un dado. (Puedes hacer esto incluso si no eres el jugador inicial). Una vez que utilices este poder, tacha el icono de re-lanzar en tu hoja de puntuación. Nota: cualquier re-lanzar no utilizado vale 1 punto al final del juego.

C. FIN DE UNA RONDA

Una ronda termina cuando todos los jugadores han tomado un dado y han encerrado flores. Recoge los 6 dados y dáselos al siguiente jugador (en sentido horario). La siguiente ronda comienza igual que la anterior, comenzando con la fase A: lanzar los 6 dados.

NOTA: En un juego de 2 jugadores, una ronda continúa hasta que ambos jugadores hayan tomado 2 dados.

FIN DEL JUEGO

Continúen jugando rondas hasta que un jugador haya encerrado tres números en la sección de color o cuando un jugador haya encerrado el cuarto número en la sección de camas de jardín. Terminen la ronda para que todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos. Luego cada jugador ingresa su puntaje total en su sección de puntuación de la siguiente manera:

- Anoten los puntos de todos los números encerrados en la sección de color.
- Anoten los puntos de todos los números encerrados en la sección de camas de jardín.
- Obtén 1 punto si no usaste tu poder de re-lanzar.
- Resta 1 punto por cada marca en la sección de clientes descontentos.

Suma todos los puntajes y el que tenga más puntos gana. En caso de empate, el jugador con el menor número de clientes descontentos gana. Si todavía hay un empate, ¡jueguen de nuevo!

JUEGO SOLITARIO

En un juego en solitario intentas mejorar (o igualar) tu puntuación más alta. Se aplican las reglas del juego básico, excepto por los siguientes cambios:

- Solo juegas con los 5 dados de colores.
- El número más alto disponible para cada color es 4 puntos.
- Una ronda continúa hasta que hayas tomado 2 dados.
- Trata de obtener tantos puntos como sea posible en 8 rondas. Utiliza el marcador en la parte inferior de tu hoja para mantener la cuenta.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Si aún no lo has notado, somos grandes fanáticos de los juegos de "lanzar y anotar". Desde Qwixx, hasta Rolling America, Qwingo y ahora Bloom, la simple combinación de dados y hojas de puntuación hace que sea una experiencia maravillosa de "llevar a cualquier parte, jugar en cualquier lugar". El diseñador Wouter van Strien creó este inteligente juego que es en parte rompecabezas espacial y en parte un desafío de planificación visual. Con cinco diseños diferentes de hojas de puntuación, tendrás muchas oportunidades de probar una variedad de habilidades para recoger flores.

Juego de: Wouter van Strien



GAMEWRIGHT®

70 Bridge Street / Newton, MA 02458

email: jester@gamewright.com / Gamewright.com

©2019 Gamewright, una división de Ceaco, Inc.

Todos los derechos mundiales reservados

¡Síguenos!



Facebook.com/gamewright

Twitter.com @gamewright

Instagram.com @gamewright