Paul-Henri ARGIOT
Julie GRUET

FLOWERS

1 - 4 | 7 + | 20'

Bilde deine eigene Blumenwiese!

Spielziel

Lege die Karten vor dir aus und bilde möglichst große Blumenfelder.

✿ Bilde Gruppen von Karten der gleichen Farbe. Diese Gruppen bringen dir Punkte.

✿ Beachte dabei die Einschränkungen, um zu verhindern, Karten zu verlieren.

Vorsicht! Karten zu verlieren, kostet dich wertvolle Punkte!

Spielmaterial

- ✿ 108 Karten, jeweils 27 in den Farben Gelb, Rot, Grün und Blau. Pro Farbe gibt es drei 1er, sechs 2er, acht 3er und zehn 4er. Unter den 4ern sind jeweils drei Karten mit Schmetterlingen.
- ✿ Vier violette Startkarten für die Sommervariante
- ✿ Wertungsblock
- ✿ Zwei Schablonen, um die Stapel zu bilden.

: etwa 40 Karten pro Stapel (2 Stapel)

: etwa 25 Karten pro Stapel (3 Stapel)

: etwa 30 Karten pro Stapel (3 Stapel)

: etwa 35 Karten pro Stapel (3 Stapel)

Sommervariante

Spielaufbau

Nehmt euch zu Beginn statt einer zufälligen Karte eine der violetten Startkarten.

Die Regeln bleiben unverändert mit folgenden Ausnahmen:

Du darfst keine Karte auf die violette Startkarte legen.

Bei der Schlusswertung gibt es nur Punkte für Felder, die an die violette Startkarte angrenzen.

Solomodus

Spielaufbau

Es gibt nur zwei Stapel und nur eine offene Karte.

Spielzug

1. Karte nehmen

Nimm die oberste Karte eines Stapels. Nimmst du die offene Karte, deckst du gleich die nächste Karte auf. Es steht immer eine offene Karte zur Verfügung.

2. Karte legen

Lege die Karte in deinen Bereich. Die Regeln bleiben dabei unverändert.

3. Karte ablegen

Lege die offene Karte des Stapels ab und decke sofort eine neue auf.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn die letzte Karte eines Stapels gezogen wird.

Ergebnis

10 oder weniger Punkte: Anfänger

11 bis 17 Punkte: Lehrling

18 bis 25 Punkte: Fachkraft

25 oder mehr Punkte: Meister

Du kannst auch die Sommervariante im Solomodus spielen!

Danksagung:
Vielen Dank an meine Freunde, die sich die Zeit genommen haben, Blumenfelder zu pflanzen.
Und besonderen Dank an meine beiden Schmetterlinge, Louise und Céline, für unsere täglichen Spiele.

Impressum:
Autor: Paul Henri Argiot
Illustration: Julie Gruet

Deutsche Ausgabe:
Grafik: Daniel Müller
Redaktion: Stefan Stadler

© Deutsche Ausgabe 2024 HUCH! Alle Rechte vorbehalten.
www.hutter-trade.com

Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

© 2023 - Actarus éditions
102 avenue de la Salanque
66000 Perpignan

Flowers_Rules_DE_24-05-23_02.indd 1-2 25/06/2024 14:20:32

Spielaufbau

Mischt verdeckt alle Karten. Nehmt euch jeweils eine Karte und legt sie offen vor euch aus.

Bildet dann 3 gleichgroße, verdeckte Stapel aus den restlichen Karten. Nutzt dafür ggf. die entsprechende Schablone.

Legt alle Karten aufeinander, setzt die Schablone senkrecht so an, dass die Anzahl der Personen unten angrenzend zum Stapel ist und schiebt die Schablone in den Stapel. Die Karten in der Aussparung der Schablone bilden jeweils einen Kartenstapel. Wiederholt dies bis ihr die passende Anzahl an Stapeln habt. Legt übrige Karten in die Schachtel zurück.

Deckt bei zwei Stapeln die oberste Karte auf. Der dritte Stapel bleibt verdeckt.

Bestimmt auf beliebige Weise, wer beginnt.

Spielzug

Ihr spielt im Uhrzeigersinn reihum. In deinem Spielzug führst du folgende beiden Schritte durch:

1. Karte nehmen

Nimm die oberste Karte von einem der drei Stapel (entweder eine der offenen Karten oder vom verdeckten Stapel). Nimmst du eine der offenen Karten, deckst du sofort die nächste Karte dieses Stapels auf. Es gibt immer 2 offene Karten zur Auswahl. **Der dritte Stapel hat im ganzen Stapel nur verdeckte Karten.**

2. Karte legen

Lege die gewählte Karte in deinen Spielbereich. Lege die Karte dabei

- entweder senkrecht oder waagerecht angrenzend an eine beliebige andere Karte in deinem Bereich an

ODER

- auf eine Karte in deinem Bereich.

Einschränkungen:

Bei Spielende muss jede Karte entsprechend ihres Wertes richtig platziert sein. Jeder Wert muss Teil einer Gruppe aus so vielen Karten sein, wie der Kartenwert angibt:

Jede 4 muss Teil einer Gruppe von exakt vier 4ern sein.

Jede 3 muss Teil einer Gruppe von exakt drei 3ern sein.

Jede 2 muss Teil einer Gruppe von exakt zwei 2ern sein.

Jede 1 muss alleine liegen. Das bedeutet, keine andere 1 darf senkrecht oder waagerecht angrenzen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn du die letzte Karte eines Stapels nimmst. Lege diese Karte noch in deinen Bereich, danach endet das Spiel sofort mit der Schlusswertung.

Schlusswertung

Du bekommst Punkte für jedes Blumenfeld in deinem Bereich. Ein Feld besteht aus mindestens 5 Karten einer Farbe, die aneinander angrenzen. Dabei spielen die Kartenwerte keine Rolle.

Allerdings sind diese vorab wichtig, da es eine Einschränkung bei den Werten gibt (siehe oben).

Jede Karte, die nicht in einer passenden Gruppe von Kartenwerten liegt, wird bei der Wertung aus deinem Bereich entfernt. Für jede Karte, die entfernt wird, verlierst du 1 Punkt.

Liegen Karten aufeinander, zählt nur die oberste Karte des Stapels.

Geht bei der Wertung in der Reihenfolge vor, die auch auf dem Wertungsblock ist und notiert dort eure Punkte.

1) Karten entfernen

Entfernt jede Karte, die nicht in einer Gruppe passender Zahlen gemäß der Einschränkung liegt. Ihr verliert jeweils 1 Punkt pro entfernter Karte.

Müsst ihr eine Karte entfernen, die auf einer anderen liegt, müsst ihr den gesamten Stapel entfernen.

Behaltet die entfernten Karten noch bei euch, sie können bei einem Gleichstand entscheiden.

2) Blumenfelder werten

Du erhältst 1 Punkt pro Karte jedes Blumenfelds. Ein Blumenfeld ist eine Gruppe von mindestens 5 Karten der gleichen Farbe, die aneinander angrenzend liegen.

3) Schmetterlinge werten

Wertet die Schmetterlinge: Du erhältst für jeden Schmetterling 1 Punkt, der angrenzend zu einer Karte in der Farbe des Schmetterlings liegt.

Wer am meisten Punkte erzielt hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand entscheidet, wer von den Beteiligten weniger Karten entfernen musste (siehe 1.). Ist auch dies gleich, gewinnen die Beteiligten gemeinsam.

WICHTIG: Die Kartenwerte spielen für die Punkte keine Rolle! Jede Karte eines Blumenfelds ist 1 Punkt, egal welche Zahl auf der Karte steht.

Wertungsbeispiel