

Ein wachsendes Kartenspiel für 1–5 Personen
ab 8 Jahren von James Newman

SPIELMATERIAL

85 Karten | 3 Übersichtskarten | 2 Karten
mit Regeln fürs Solo-Spiel | 1 Anleitung

Du hast ein hochwertig produziertes Spiel
der Edition Spielwiese erworben. Sollte es
dennoch Grund zur Beanstandung geben,
wende dich bitte an:

info@hutter-trade.com

Wir wünschen eine verspielte Zeit!

ZIEL DES SPIELS

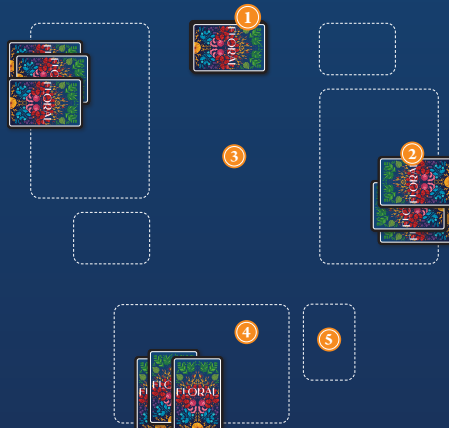
Floral gewinnt, wer Aufträge erfüllt und da-
mit die meisten Punkte erzielt.

Im Spiel hast du 3 Handkarten, mit denen
du in einem Zug die folgenden Aktionen
ausführst: Mit der 1. Aktion vergrößerst du
deinen Garten um eine Handkarte. Achte da-
rauf, dass mindestens 2 Blumenfelder über-
deckt werden. Mit der 2. Aktion kannst du
einen Auftrag aus der Tischmitte erfüllen, um
Punkte zu erhalten. Mit der 3. Aktion legst
du eine Handkarte zu den Aufträgen in die
Tischmitte. Mit der 4. Aktion ziehst du 2 Kar-
ten nach. Das Spiel endet, wenn die letzte
Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde.

SPIELAUFBAU

- Lege alle Karten, die eine größere Zahl
zeigen, als Personen am Spiel teilnehmen,
zurück in die Schachtel. (In einem Spiel zu
3. also alle Karten mit **4+** und **5+**.)
- Mische die restlichen Karten und lege sie
als verdeckten Nachziehstapel **1** bereit.
- Verteile an jede Person verdeckt 3 Karten **2**.
- In der Tischmitte sollte Platz für Aufträge
bleiben **3**.

- Halte vor dir einen Bereich für die Auslage
deines Gartens frei **4**.
- Lasse neben deinem Garten Platz für dei-
nen Punktestapel **5**.
- Die Person, die zuletzt Blumen verschenkt
hat, beginnt das Spiel.



DIE AKTIONEN

Das Spiel verläuft über mehrere Runden.
Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander am
Zug. Ein Zug besteht aus den folgenden Ak-
tionen, die ihr **in genau dieser Reihenfolge**
abhandelt.

In der ersten Runde unterscheiden sich
die Aktionen „**Pflanzen**“ und „**Auf-
trag planen**“ von allen nachfolgenden
Runden.

1. Pflanzen

In der ersten Runde:

Wähle 1 deiner 3 Handkarten und lege
sie **offen** in deinen Garten vor dir aus.

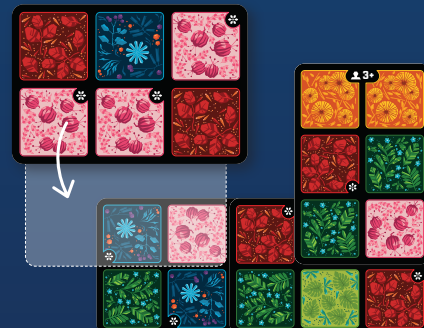
In allen weiteren Runden:

Wähle 1 deiner Handkarten und pflanze
sie offen in deinen Garten. Jede Karte zeigt

6 Blumenfelder. Du pflanzt die Karte, in-
dem du mindestens 2 und maximal 6 Blu-
menfelder in deinem Garten überdeckst.

Die Blumenfelder können auf einer Karte
oder mehreren Karten überdeckt werden.

Sobald du 1 Karte in deinen Garten ge-
pflanzt hast, kann sie nicht mehr entfernt
oder verschoben werden.



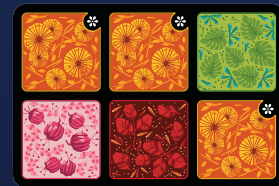
2. Auftrag erfüllen (wenn möglich)

In der 1. Runde findet die Aktion
„**Auftrag erfüllen**“ nicht statt.

Die Aktion „**Auftrag erfüllen**“ findet nach
der Aktion „**Pflanzen**“ statt. Du kannst in
dieser Aktion maximal 1 Auftrag erfüllen.

So erfüllst du einen Auftrag:

Du erfüllst einen Auftrag aus der Tischmitte.



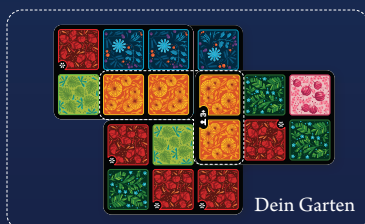
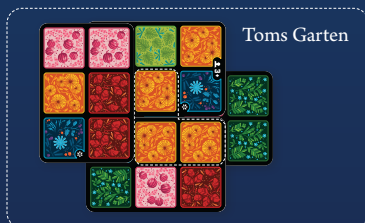
Das Wertungssymbol **✿** gibt an, welche
Blumenfeld-Art gewertet werden kann. Die
Anzahl der Wertungssymbole auf der Karte
gibt an, wie viele Punkte dir der Erhalt des
Auftrags einbringt.

Um einen Auftrag erfüllen zu können, brauchst du in deinem Garten **die meisten zusammenhängenden Blumenfelder der geforderten Art** im Vergleich zu allen anderen Personen. Die Blumenfelder in deinem Garten gelten als zusammenhängend, wenn sie horizontal oder vertikal (nicht diagonal) aneinander angrenzend sind.

Entscheide dich für einen Auftrag, den du erfüllen kannst, nimm ihn aus der Tischmitte und lege ihn auf deinen Punktestapel.

Hast du für keinen der offenen Aufträge die Mehrheit, kannst du in diesem Zug keinen Auftrag erfüllen.

Beispiel: Das gelbe Blumenfeld des Auftrags enthält das Wertungssymbol ✿. Da 3 Blumenfelder mit dem Symbol markiert sind, ist diese Karte 3 Punkte wert ①.



Du vergleichst deine zusammenhängenden gelben Blumenfelder mit den anderen Personen. Du stellst fest, dass du 4 zusammenhängende gelbe Blumenfelder hast. Tom hat zwar insgesamt 5 gelbe Blumenfelder, aber nur 3 hängen zusammen. Damit hast du die meisten zu-

sammenhängenden gelben Blumenfelder und kannst den Auftrag erfüllen. Nimm den Auftrag aus der Tischmitte und lege ihn verdeckt auf deinen Punktestapel.

3. Auftrag planen

In dieser Aktion planst du **1** Auftrag.

Die geplanten Aufträge können von allen Personen erfüllt werden. Als „Auftrag“ wird eine Karte bezeichnet, die geplant und in die Tischmitte gelegt wurde.

In der ersten Runde:

Wähle **1** deiner 2 verbliebenen Handkarten aus und lege sie **verdeckt** in die Tischmitte. Nachdem alle ihren ersten Zug durchgeführt haben, dreht ihr alle verdeckt geplanten Aufträge um.

In allen weiteren Runden:

Du planst einen Auftrag, indem du 1 Handkarte auswählst und sie **offen** in die Tischmitte legst.

Es gibt keine Begrenzung, wie viele Aufträge sich gleichzeitig in der Tischmitte befinden dürfen.

Hinweis: Da „Auftrag erfüllen“ die 2. Aktion ist, kannst du deinen jetzt geplanten Auftrag erst in der nächsten Runde erfüllen.

4. Nachziehen

Ziehe 2 Karten vom Nachziehstapel, um wieder 3 Handkarten zu haben.

Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist am Zug. Sie beginnt ihre Aktionen damit, eine Handkarte in ihren Garten zu pflanzen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde.

Alle geplanten Aufträge in der Tischmitte werden jetzt noch verteilt. Die Person, die zu diesem Zeitpunkt die meisten zusammen-

hängenden Blumenfelder der entsprechenden Art besitzt, erhält den Auftrag. Sollte es hierbei zu einem Gleichstand kommen, wird der Auftrag abgelegt und niemand erhält die darauf abgebildeten Punkte.

Anschließend darf jede Person 1 Handkarte auf ihren Punktestapel legen, wenn sie die meisten zusammenhängenden Blumenfelder der entsprechenden Art hat.

Zählt nun alle gesammelten Punkte auf den Karten eures Punktestapels zusammen. Wer die meisten Punkte sammeln konnte, hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt, wer weiter hinten in der Spielreihenfolge sitzt.

IMPRESSUM

Autor: James Newman

Illustration: Anton Firsik

Layout: Fiore GmbH

Redaktion: Cyrill Callenius & Andreas Langkamp

Realisation: Michael Schmitt

Lektorat: Kerstin Fricke

Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1

89312 Günzburg, Deutschland
www.hutter-trade.com

© 2024 Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlin, Deutschland
www.edition-spielwiese.de

Version 1.0. Alle Rechte vorbehalten.

Jegliche Vervielfältigung oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen bedarf einer vorherigen Genehmigung.

Wir danken allen, die dieses Spiel mit uns getestet haben. Ohne euch wäre dieses Spiel nicht möglich gewesen.

