



*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

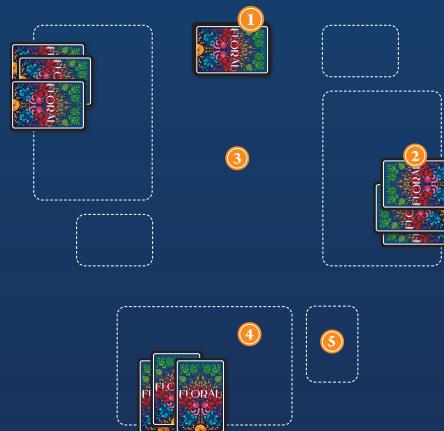
Floral gewinnt, wer Aufträge erfüllt und damit die meisten Punkte erzielt.

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 darauf, dass mindestens 2 Blumenfelder überdeckt 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 Karten 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 deinen Punktstapel **(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 Aktionen, die ihr **in genau dieser Reihenfolge** abhandelt.

In der ersten Runde unterscheiden sich die Aktionen „**Pflanzen**“ und „**Auftrag 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.

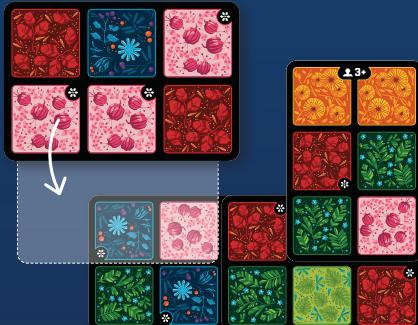
In allen weiteren Runden:

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

6 Blumenfelder. Du pflanzt die Karte, indem du mindestens 2 und maximal 6 Blumenfelder in deinem Garten überdeckst.

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

Sobald du 1 Karte in deinen Garten gepflanzt 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.

