



# Blütenpracht

Tulpen, Schwertlilien und Rosen erblühen in leuchtenden Farben, wenn die besten Gärtner antreten, um die schönsten Blumenbouquets zu gestalten.

Zu zweit stellt ihr euren grünen Daumen unter Beweis: Wer von euch kann die prächtigsten Blumen züchten? Aber achtet darauf, sie rechtzeitig zu schneiden und einzusammeln, bevor sie überwuchern.

## Ziel des Spiels

Ihr tretet im Gärtner-Wettbewerb gegeneinander an, um die schönsten Blumen zu züchten. Je größer und abwechslungsreicher die Blumen sind, desto mehr Punkte bringen sie!

## Spiel Aufbau

- ✂ Mischt alle Blumenkarten zu einem verdeckten Stapel. Achtet darauf, vorher das Deckblatt mit der verwelkten Blume auszusortieren.
- ✂ Jeder erhält die drei Sonderaktionsmarker einer Farbe.
- ✂ Legt die vier Blumentöpfe in einer Reihe in die Mitte des Tisches.
- ✂ Zieht vier Blumenkarten vom Stapel und legt jeweils eine offen über jeden Topf. Zu Beginn der Partie muss über jedem Topf eine andere Blume liegen. Falls eine Blume doppelt vorkommt, werft diese Karte ab und nehmt die nächste vom Stapel.
- ✂ Mischt danach alle abgeworfenen Karten zurück in den Stapel und legt ihn so bereit, dass ihr beide ihn gut erreichen könnt.
- ✂ Legt die oberste Karte zurück in die Schachtel, ohne sie euch anzusehen. Diese Karte wird in dieser Partie nicht verwendet.
- ✂ Dann zieht jeder von euch zwei Karten vom Stapel und nimmt sie auf die Hand. Das ist eure jeweilige Starthand.

Wer zuletzt die Blumen gegossen hat, fängt an!

## Spielmaterial

- A. 54 Blumenkarten  
(6 Arten, jeweils 9 Blumen)  
sowie 1 Deckblatt
- B. 1 Wertungskarte
- C. 4 Blumentopf-Plättchen
- D. 6 Sonderaktionsmarker  
(3 pro Spieler)



## Überblick

Ihr seid abwechselnd an der Reihe. Jeder Zug beginnt mit einer **Wachsen**-Aktion. Weitere Aktionen können in beliebiger Reihenfolge und auch mehrmals nacheinander durchgeführt werden, z. B. auch wiederholtes Wachsen. Wer am Zug ist, kann beliebig viele Aktionen durchführen, bis sein Zug durch das **Schneiden** einer Pflanze endet, durch **Passen** oder durch **Pech**.

## Aktionen

*Falls du in deinem vorigen Zug einen Sonderaktionsmarker benutzt hast, nimm ihn vom Blumentopf und lege ihn zurück in die Schachtel.*

### Wachsen (dies ist die erste Aktion in jedem Zug)

Ziehe die oberste Karte vom verdeckten Blumenstapel und lege sie entsprechend den folgenden Regeln zum passenden Blumentopf. Wenn du erfolgreich warst (siehe Abbildung), geht dein Zug weiter.

**Hinweis:** Du kannst die **Wachsen**-Aktion in deinem Zug mehrfach durchführen.

- ✗ Gibt es einen Topf mit der gleichen Blumenart wie auf der gezogenen Karte, verdecke die Blüten der eingepflanzten Blume mit der neuen Karte, sodass der Stängel der Pflanze länger wird.
- ✗ Gibt es keinen Topf mit der gleichen Blumenart, aber mindestens einen leeren Topf, musst du die gezogene Blume in diesen pflanzen, indem du die Karte darüber platzierst.
- ✗ Gibt es weder einen Topf mit der gleichen Blumenart noch einen leeren Topf, hast du **Pech**. Wirf die gezogene Karte ab, dein Zug endet sofort.

### Pflanzen

Einmal pro Zug kannst du eine Karte aus deiner Hand zu einem Blumentopf mit der gleichen Blumenart hinzufügen. Du kannst die Karte nicht hinzufügen, wenn dadurch das 6-Blumen-Limit überschritten werden würde (siehe rechts).

**Hinweis:** Nachdem du eine Karte aus deiner Hand gepflanzt hast, ziehst du nicht automatisch eine Karte nach. Zusätzliche Karten erhältst du nur durch die Sonderaktion **Gartenschere**.

### Schneiden

Wähle einen Topf mit mindestens zwei Blumenkarten aus. Nimm alle Karten über diesem Topf und lege sie als Set vor dich. Deine Sets geben dir am Spielende Punkte. Solltest du zwei Sets derselben Blumenart haben, so werden diese nicht zusammengefügt, sondern einzeln behandelt. Dein Zug **endet** unmittelbar nach dieser Aktion.

### Passen

Du kannst deinen Zug freiwillig beenden, ohne eine Blume zu schneiden.



**6-Blumen-Limit:** Eine Blume kann nicht über sechs Karten hinauswachsen. Solltest du eine siebte Blumenkarte der gleichen Art hinzufügen müssen, hast du **Pech** und musst alle sieben Karten abwerfen – die Blume verwelkt und dein Zug ist sofort beendet.

## Sonderaktionen

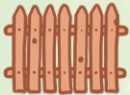
Nach deiner einleitenden **Wachsen**-Aktion kannst du einmal pro Zug einen deiner Sonderaktionsmarker auf einen beliebigen Blumentopf legen, auf dem momentan kein Marker liegt. Zu Beginn deines nächsten Zugs nimmst du den Marker dann aus dem Spiel und legst ihn zurück in die Schachtel. Der Marker hat zwei Effekte:

- ✂ Du kannst die Aktion, die auf dem Blumentopf abgebildet ist, zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem Zug durchführen.
- ✂ Die Blume in dem markierten Topf kann bis zu deinem nächsten Zug vom Mitspieler nicht **geschnitten** und eingesammelt werden.



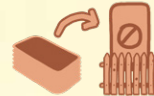
### ✂ Gießkanne

Lege eine beliebige Karte aus deiner Hand an das untere Ende einer beliebigen Blume in einem der Töpfe. Diese Karte zählt nun zu dieser Blumenart und lässt die Blume wachsen. Das 6-Karten-Limit darf dadurch nicht überschritten werden.



### ✂ Gartenzaun

Du darfst einmal in diesem Zug bei der Wachsen-Aktion weiterspielen, obwohl du Pech hattest. Wirf die gezogene Karte ab und führe deinen Zug fort, statt ihn zu beenden.



### ✂ Harke

Sieh dir die obersten drei Karten des Stapels an und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Stapel.



### ✂ Gartenschere

Ziehe eine Karte vom Stapel und nimm sie auf die Hand, ohne sie deinem Mitspieler zu zeigen.



## Spielende

Wer von euch die letzte Karte vom Stapel zieht, läutet das Spielende ein. Hat derjenige nicht das Spiel begonnen, endet die Partie nach seinem Zug. Andernfalls hat der andere noch einen letzten Zug, sodass ihr beide gleich häufig am Zug wart. Dabei überspringt er die **Wachsen**-Aktion (der Blumenstapel ist aufgebraucht), kann aber noch die **Pflanzen**- und **Schneiden**-Aktionen durchführen und – falls er noch einen Sonderaktionsmarker hat – die **Gießkanne** nutzen. Dann geht ihr zur Wertung über.



# Wertung

Ihr sammelt in zwei verschiedenen Kategorien Punkte (siehe Beispiel unten):

- ✂ Gesamtwert eurer Blumen
- ✂ Artenvielfalt eurer Blumen

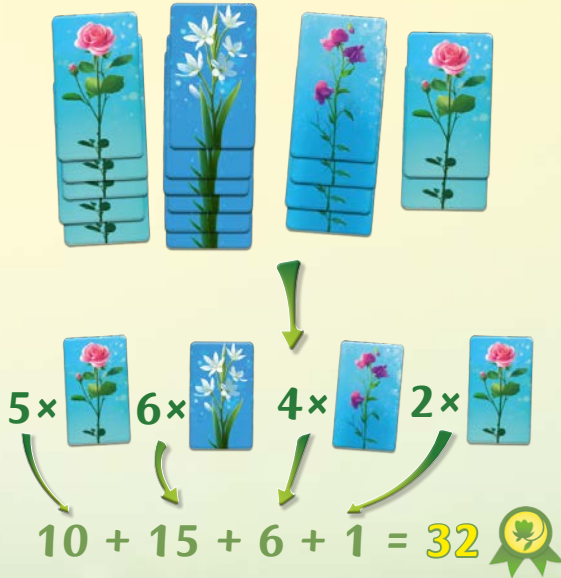
Punkte werden gemäß der Tabelle auf der Wertungskarte verteilt.



		
2	1	
3	3	
4	6	
5	10	
6	15	

# Gesamtpunktzahl

Zählt die Punkte für die Länge eurer einzelnen Blumen sowie die Anzahl verschiedener Blumenarten zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Steht es unentschieden, gewinnt, wer die meisten Sonderaktionsmarker übrig hat. Steht es immer noch unentschieden, spielt einfach eine weitere Partie *Blütenpracht*.



**GESAMT: 35** 

## Varianten

### Längeres Spiel

Für ein längeres Spiel empfehlen wir, drei Partien hintereinander zu spielen. Zählt dabei eure Punkte der einzelnen Partien zusammen. Eine neue Partie beginnt immer der Spieler mit der niedrigeren Gesamtpunktzahl. Wer nach drei Partien die meisten Punkte hat, gewinnt!

### Spiel mit Kindern

Dreht die Blumentöpfe auf die Seite ohne Symbole, die Sonderaktionen werden in diesem Spiel nicht verwendet. Die Sonderaktionsmarker können weiterhin benutzt werden, um Blumen für sich zu reservieren.



### Drei-Spieler-Variante

Jeder Spieler erhält zwei Sonderaktionsmarker. Vom Startspieler ausgehend wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ansonsten gelten die normalen Regeln.



### Variante für Fortgeschrittene

Ihr müsst in euren Zügen weiterhin die **Wachsen**-Aktion durchführen, ABER es muss nicht die erste Aktion sein. Ihr könnt auch mit einer Sonderaktion beginnen.



## Spielbeispiel

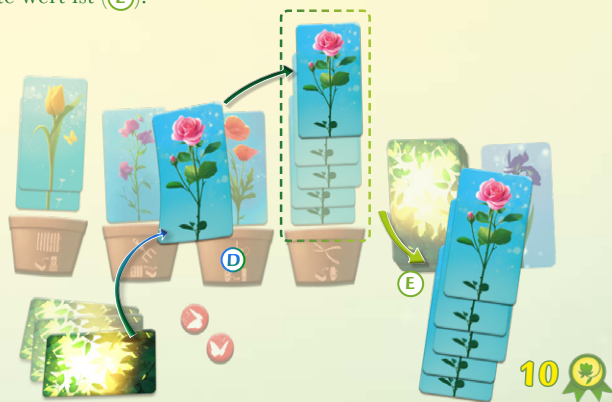
Die Spieler bauen das Spiel gemäß den Regeln auf (siehe Seite 2) und entscheiden, dass **Carolyn** beginnt.

**Carolyn** führt zuerst die **Wachsen**-Aktion aus – sie zieht eine Karte vom Stapel. Es ist eine Rose! Sie legt sie zu dem Blumentopf, in dem bereits eine Rose wächst (A).

**Carolyn** könnte ihren Zug nun beenden, entscheidet sich aber dafür, noch eine Karte zu ziehen. Siehe da, noch eine Rose! Sie legt ihren Sonderaktionsmarker auf den Topf mit der Rose (B), damit ihr Mitspieler Ralf sie nun bis zu **Carolyns** nächsten Zug nicht schneiden kann. Sie benutzt auch die Sonderaktion des Blumentopfs – die **Gartenschere** – und zieht noch eine Karte auf ihre Hand. Danach passt **Carolyn**.

**Ralf** ist nun am Zug. Er beginnt mit der einleitenden **Wachsen**-Aktion und zieht eine Tulpe! Er legt sie zu dem passenden Blumentopf. Ralf zieht noch eine Karte: Es ist eine Schwertlilie. Leider gibt es bisher keine Schwertlilie in den Blumentöpfen und auch keinen leeren Topf, in den er sie pflanzen könnte – **Pech** gehabt! **Ralf** wirft die Karte auf den Ablagestapel (C) und beendet seinen Zug.

**Carolyn** ist wieder an der Reihe. Sie nimmt ihren Marker von dem Rosentopf und legt ihn in die Schachtel zurück. Dann zieht sie eine Karte – eine weitere Rose – und legt sie zum passenden Topf. Carolyn nutzt die **Pflanzen**-Aktion und legt eine weitere Rose von ihrer Hand zu der Blume (D). Sie entscheidet sich dann, sie zu schneiden, sammelt die fünf Rosenkarten ein und legt sie als Set vor sich hin. Carolyn beendet ihren Zug mit einer wunderschönen Rose, die am Ende des Spiels zehn Punkte wert ist (E).



**Ralf** zieht eine Rose. Es gibt aktuell keine Blume dieser Art in einem der Töpfe, aber nachdem **Carolyn** die vorherige Rose geschnitten hat, ist ein Topf leer. **Ralf** legt die Rose zu diesem Blumentopf (F) und setzt seinen Zug fort.



**Rose**  
*Rosa*

Viele Rosenarten gibt es noch gar nicht so lange. Die ikonische und leuchtend rote Rose „Crimson Glory“ entstand beispielsweise in den 1930er Jahren als Ergebnis einer Züchtung.



**Schwertlilie**  
*Iris*

Das Wort *Iris* ist griechischen Ursprungs und bedeutet Regenbogen; eine Bezeichnung, die eng mit der enormen Farbenvielfalt der Schwertilien verbunden ist.



**Tulpe**  
*Tulipa*

Der Name dieser bekannten Frühlingsblume stammt von dem persischen Wort *dulband* und bezeichnete ursprünglich den Stoff, der zum Binden eines Turbans benutzt wurde.



**Klatschmohn**  
*Papaver rhoeas*

Es gibt weltweit an die 100 verschiedenen Mohnarten. Zu den bekanntesten zählen der Klatschmohn sowie der Schlafmohn, der für seine medizinischen Eigenschaften berühmt ist.



**Platterbse**  
*Lathyrus*

Platterbsen stammen aus dem Mittelmeerraum: Griechenland, Sizilien und Nordafrika.



**Spaltgriffel**  
*Schizostylis*

Diese Blumen werden häufig an Gartenteichen gepflanzt. Sie sind widerstandsfähig gegenüber schwerem Niederschlag und steigendem Wasserpegel.



**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polen  
www.wydawnictworebel.pl  
wydawnictwo@rebel.pl  
© 2019. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Spiel wurde in regelmäßig stattfindenden Workshops (Laboratorium Gier) von Spielautoren entwickelt, die von Rebelatorium organisiert wurden, der Abteilung für Forschung und Entwicklung von Rebel. Przemysław Wojtkowiak hat die Gruppe geleitet, die an diesem Projekt gearbeitet hat. Autoren: Przemysław Fornal, Kajetan Kusina, Mateusz Pitulski und Kamil Rogowski  
Illustrationen: Bartłomiej Kordowski

DEUTSCHE AUSGABE  
Übersetzung: Veronika Stallmann  
Redaktion und Lektorat: Simon Blome,  
Veronika Stallmann, Sebastian Wenzlaff  
Satz und Layout: Kristina Lanert  
Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:  
**Asmodee Germany**  
**Friedrichstr. 47 • 45128 Essen**  
www.asmodee.de