

# flowerpower

**Blumiges Legespiel für 2 Spieler ab 8 Jahren**

## SPIELIDEE

Beide Spieler bepflanzen ihre Seite der Spielwiese mit prächtigen Blumen. Dabei bemüht sich jeder möglichst sortenreine Felder zu arrangieren. Das gelingt nicht immer, da man nie weiß, welche Blumen das Schicksal einem zulost. Außerdem kann der Mitspieler einem fleißig ins floristische Handwerk pfuschen.

## SPIELZIEL

Je größer ein Bereich zusammenhängender Blumen einer Sorte ist, desto mehr Punkte gibt es. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

## SPIELMATERIAL

- 100 Legekärtchen mit jeweils 2 Blumen
- 1 Spielplan
- 2 Blütenköpfe als Zählscheiben
- 1 Schmetterling als Markierungsstein
- 1 Beutel



## SPIELVORBEREITUNGEN

- \* Vor dem ersten Spiel! werden die Legekärtchen, die beiden Blütenköpfe und der Schmetterling vorsichtig aus den Stanztableaus gelöst.
- \* Der Spielplan wird zwischen die beiden Spieler gelegt und zwar so, dass der grüne Mittelstreifen parallel zu beiden Spielern verläuft.

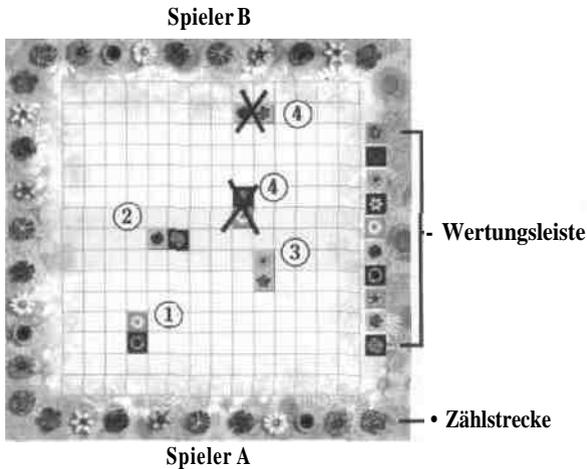
- \* Die 100 Legekärtchen werden in den Beutel gelegt.
- \* Jeder Spieler wählt einen Blütenkopf, den er vor sich ablegt. Auf der Rückseite befindet sich zum Nachschauen während des Spiels eine Punktetabelle.
- \* Der Schmetterling wird neben dem Spielplan bereitgelegt. Er wird erst bei der Punktwertung am Ende benötigt.
- \* Der Spieler mit der buntesten Kleidung beginnt, danach geht es abwechselnd weiter.

## SPIELVERLAUF

### Das Legen der Kärtchen

Wer an der Reihe ist, zieht aus dem Beutel ein Legekärtchen und legt es anschließend auf den Spielplan. Das Kärtchen muss beim Ablegen nicht an schon gelegte Kärtchen angelegt werden. Es kann ganz frei platziert werden.

Beim Ablegen gelten folgende Regeln (siehe Abb. aus Sicht von Spieler A):



- 1) Das Kärtchen darf auf leere Felder im eigenen Bereich gelegt werden.
- 2) Das Kärtchen darf auf leere Felder im grünen Bereich gelegt werden.
- 3) Das Kärtchen darf zur Hälfte auf ein leeres Feld im eigenen Bereich und zur anderen Hälfte auf ein leeres Feld im grünen Bereich gelegt werden.
- 4) Das Kärtchen darf weder zur Hälfte noch ganz im gegnerischen Bereich abgelegt werden.

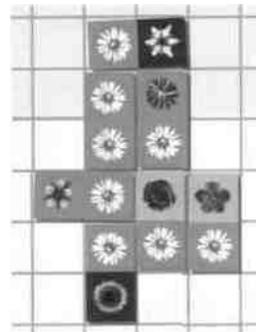
### Die Blumenfelder

Blumen gleicher Sorte, die waagrecht oder senkrecht aneinander grenzen, werden als Blumenfeld bezeichnet. Je größer ein Blumenfeld am Ende ist, desto mehr Punkte erhält man (siehe Punktwertung).

### Der grüne Bereich

In der Mitte des Spielplans befindet sich ein Bereich, der grün unterlegt ist. Dieser Bereich ist neutral, d. h. hier dürfen beide Spieler Kärtchen legen. Allerdings gelten folgende Regeln für die Punktwertung am Ende:

- \* Es werden nur solche Legekärtchen berücksichtigt, die zu einem Blumenfeld gehören, das sich auch über den eigenen Spielplanbereich erstreckt.

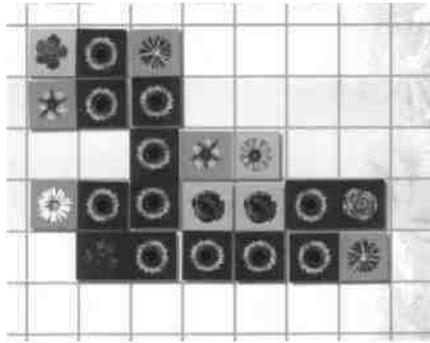


Das Blumenfeld besteht aus 8 Margeriten. Da es sich auch auf den Bereich von Spieler A erstreckt, werden diese 8 Margeriten für ihn gezählt.

- \* Ein Blumenfeld, das sich sowohl über den eigenen als auch über den gegnerischen Spielplanbereich erstreckt, wird nur für den Spieler gezählt, in dessen Bereich sich von diesem Blumenfeld mehr Blumen befinden (s. Abb. nächste Seite). Bei Gleichstand im eigenen wie im gegnerischen Bereich wird dieses Blumenfeld nicht gezählt.

Das Blumenfeld besteht aus 11 Sonnenblumen. Da sich davon auf der Seite von Spieler A vier Blumen und auf der Seite von Spieler B eine Blume befindet, zählen alle 11 Blumen für Spieler A.

Hinweis: Die beiden Mohnblumen zählen für keinen Spieler, da sich dieses Mohnblumenfeld nur im grünen Bereich befindet.



Beide Spieler zählen die Rosen, aus denen ihre Rosenfelder bestehen und berechnen die erzielten Punkte. Dabei kann man bei einer Sorte durchaus mehrmals punkten, wenn man mehrere Felder einer Blumensorte gebildet hat. Jeder setzt seinen Blütenkopf vor das erste Feld der Zählstrecke, das ebenfalls eine Rose zeigt, und zieht entsprechend der erzielten Punkte auf der Zählstrecke voran.

### Die Störkärtchen

Dreimal während des gesamten Spiels darf jeder Spieler ein gezogenes Kärtchen, nachdem er es sich angeschaut hat, umgedreht in den gegnerischen Bereich (aber nicht in den grünen Bereich) legen. Dieses „Wildkraut“ verhindert die Ausdehnung gegnerischer Blumenfelder.

### SPIELENDE

Sobald ein Spieler gemäß den Regeln kein Kärtchen mehr legen kann, ist das Spiel für ihn zu Ende. Der andere Spieler darf noch so lange alleine weiterspielen, bis auch er kein Kärtchen mehr legen kann.

Dann endet das Spiel.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn sich keine Kärtchen mehr im Beutel befinden.

### DIEPUNKTWERTUNG

jetzt ermitteln die Spieler, wie viele Punkte sie in jeder Blumensorte erzielt haben. Angefangen wird mit der Rose. Dazu wird der Schmetterling neben die Rose der Wertungsleiste auf den Plan gelegt. Die Rose wird nun ausgewertet:

Die unterschiedlich großen Blumenfelder punkten gemäß folgender Tabelle:

- \* Felder mit 0-2 gleichen Blumen zählen 0 Punkt
- \* Felder mit 3-5 gleichen Blumen zählen 1 Punkt,
- \* Felder mit 6-9 gleichen Blumen zählen 2 Punkte,
- \* Felder mit 10 und mehr gleichen Blumen zählen

Danach „fliegt“ der Schmetterling auf der Wertungsleiste zur nächsten Blume, die nun genauso ausgewertet wird.

Nachdem alle zehn Blumen ausgewertet wurden steht der Sieger fest. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der das größte Blumenfeld vorweisen kann. Ist das Ergebnis immer noch gleich, gilt das zweitgrößte Feld usw.

## DAS SOLOSPIEL

Beim Spiel als Einzelspieler haben Sie den gesamten Spielplan einschließlich des grünen Bereichs zur Verfügung.

Wie im Zweierspiel ziehen Sie einzeln Legekärtchen aus dem Beutel und legen sie auf den Plan. Ist der Plan vollständig belegt oder sind keine Kärtchen mehr im Beutel, ist das Spiel zu Ende. Abgerechnet wird nun jedoch anders als im Zweierspiel:

Ihr Ergebnis ermitteln Sie, indem Sie für jede Blumensorte die Anzahl der Blumen, aus denen ein Blumenfeld besteht, mit sich selbst multiplizieren und diese Punkte notieren.

Haben Sie z. B. einen Bereich mit 9 Sonnenblumen und einen mit 4 Sonnenblumen, so erzielen Sie bei den Sonnenblumen  $81 (9 \times 9) + 16 (4 \times 4) = 97$  Punkte. Auf diese Weise ermitteln Sie für jede der 10 Blumensorten Ihr Ergebnis. Ob Sie es beim nächsten Mal wohl übertreffen können?

## DIE BLUMEN IM SPIEL



Rose



Storchschnabel



Nelke



Kornblume



FingerkrautMohn



Aster



Fantasieblume



Sonnenblume



## Die Autoren

Angelika Fassauer, Jahrgang 1953, und Peter Haluszka, Jahrgang 1947, leben zusammen in Hamburg. Über viele Jahre haben sie sich gemeinsam mit der Entwicklung von technischen Erfindungen beschäftigt. Neben Wanderungen und Kanufahrten hat sich das Erfinden von Spielen zu einem Hobby entwickelt. Dieses Legespiel ist ihr erstes veröffentlichtes Spiel.

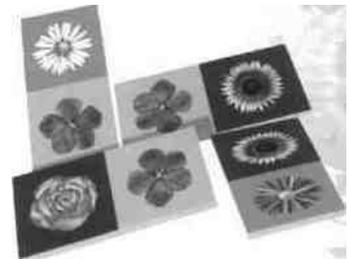
## Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

## Illustration

GrafikStudio Krüger

Die Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.



Art.-Nr: 680619

© 2001 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

TELEFON +49 (0)711-2191-0

FAX +49 (0)711-2191-422

WEB [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

E-MAIL [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY