



Das blumige Kartenspiel
für 2 bis 4 Personen ab 7 Jahren



Erklärvideo und
weitere Informationen
auf www.otter.li

   @otterspiele



Spielidee

Die kleine Blumenelfe Flora ist verzweifelt: In ihrem Quartier sind all die schönen Farben verschwunden. Komisch, wo sind denn die Blumen hin und warum ist alles so grau? Das darf doch nicht wahr sein! Es muss doch einen Weg geben, damit es wieder schön bunt wird...

Nach langem Überlegen hat Flora die Idee! Sie sammelt herumliegende Blumensamen, steckt sie in kleine Kugeln aus Lehm und wunderbare Saatkugeln entstehen. Jetzt müssen sie nur noch in jedem Quartier herumgeworfen werden und schon bald wachsen viele tolle bunte Blumen daraus. Hurra, endlich kehrt wieder Farbe ein!

Nun braucht Flora deine Hilfe: Schaffst du es, die Blumen in deinem Quartier wachsen zu lassen, indem du gut auf sie aufpasst und sie zum Blühen bringst? Der tapfere Vogel wird sie vor der hungrigen Schnecke beschützen und auch der bunte Regenbogen wird scheinen, aber nimm dich in Acht, wenn die Hitzewelle kommt oder der Wirbelwind alles durcheinanderbringt...

Spielmaterial

95 Spielkarten

21 Aktionskarten (8x Schnecke, 3x Wirbelwind, 3x Hitzewelle, 3x Regenbogen, 4x Vogel)

70 Saatkugelkarten (14x Wachstumsstufe 1, 2, 3, 4 und 5)

4 Jokerkarten (4x Blumenelfe Flora)

Ziel des Spiels

Sammelt die unterschiedlichen Saatkugelkarten und legt sie in der Reihenfolge 1 bis 5 in eurem Quartier aufeinander. Habt ihr keine passenden Karten, hilft euch die Blumenelfe Flora. Mit dem Vogel könnt ihr euch gegen die Schnecke wehren und der Wirbelwind sorgt für das Durcheinanderwirbeln der heranwachsenden Blumen. Übersteht gemeinsam die Hitzewelle und freut euch, wenn der Regenbogen eure Blumen schneller wachsen lässt.

Seht zu, wie der Samen spriesst und schlussendlich eine wunderschöne Blume daraus entsteht – die Quartiere werden endlich wieder bunt.

Wer zuerst 3 ausgewachsene Blumen vor sich hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Spielt du mit jüngeren Kindern oder soll das Spiel einfacher werden, entferne die Aktionskarten Wirbelwind, Regenbogen und Hitzewelle.

Mischt die Karten und teilt allen 5 Karten aus. Nehmt die Karten auf die Hand und haltet sie geheim. Legt in die Mitte des Spielfelds 4 Karten offen nebeneinander aus. Das ist die Auslage mit 4 Auslagestapeln. Die restlichen Karten werden verdeckt neben die Auslage gelegt. Das ist der Nachziehstapel.

Spielfläche



Es geht los

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, wer zuletzt eine Blume gesehen hat, beginnt.

Eine Karte ziehen

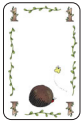
Ziehe entweder die oberste Karte vom Nachziehstapel oder von einem der 4 Auslagestapel und nimm sie auf deine Hand.

Nachziehstapel: Nachdem du deine Karte genommen hast, lege auf die 4 Auslagestapel je eine Karte vom Nachziehstapel.

Auslagestapel: Wenn durch das Nehmen der Karte eine Lücke in der Auslage entsteht, ziehst du die oberste Karte des Nachziehstapels und bildest damit einen neuen Auslagestapel.

Eine Karte spielen

Spiel entweder eine Saatkugelkarte, die Blumenelfe Flora oder eine Aktionskarte (Schnecke, Wirbelwind, Hitzewelle, Regenbogen) aus deiner Hand. Du kannst bzw. möchtest keine Saatkugelkarte oder Aktionskarte spielen? Dann lege eine Karte aus deiner Hand auf einen der 4 Auslagestapel.



Saatkugelkarte 1 – Der Samen in der Lehmkugel beginnt schon bald zu spriessen. Spiel die Saatkugelkarte mit der Nummer 1, um mit deiner Blumenreihe zu beginnen.



Saatkugelkarte 2, 3 oder 4 – Die kleine Blume wächst und wächst und wird langsam grösser. Leg eine Saatkugelkarte in der richtigen Reihenfolge auf eine bereits ausliegende Karte in deinem Quartier.



Saatkugelkarte 5 – Die Blume ist ausgewachsen und blüht nun in voller Pracht. Leg die Saatkugelkarte mit der Nummer 5 auf die 4, um diese Blumenreihe abzuschliessen.



Blumenelfe Flora – Die freundliche Elfe ist die beste Freundin der Blume und hilft ihr, wo sie nur kann. Spiel die Blumenelfe Flora als Saatkugelkarte 1, 2, 3, 4 oder 5.

Maximal 3 Blumen können in einem Quartier heranwachsen.



Schnecke – Die hungrige Schnecke macht sich über die kleine Blume her und möchte sich den Bauch vollschlagen. Nimm bis zu zwei Saatkugelkarten von einer Blumenreihe aus einem anderen Quartier, indem du die Schnecke auf die Saatkugelkarte 2, 3 oder 4 legst, niemals auf die 1 oder 5. Den Samen in der Lehmkugel mag die Schnecke nicht und ausgewachsene Blumen sind ihr viel zu gross. Auch auf die Blumenelfe Flora kann die Schnecke gelegt werden.

Gegen die Schnecke wehren kann sich, wer sofort einen Vogel spielt.

Wurde kein Vogel zur Abwehr gespielt, nimmst du die Karte(n) und legst sie auf einen beliebigen Auslagestapel.



Vogel (Abwehr gegen Schnecke) – Der tapfere Vogel hilft der kleinen Blume und bringt die Schnecke zurück in den Wald. Wird die Schnecke auf eine deiner Blumenreihen gelegt, kannst du sofort einen Vogel legen und deine Blume bleibt unversehrt. Anschliessend ziehst du sofort eine Karte vom Nachziehstapel.



Wirbelwind – Ein Sturm zieht auf und der Wind wirbelt die wachsenden Blumen durcheinander. Vertausche zwei Blumenreihen aus verschiedenen Quartieren (eigene oder fremde). Abgeschlossene Blumenreihen können nicht vertauscht werden.



Hitzewelle – Die Sonne brennt so heiss vom Himmel, dass einige Blumen ihre Köpfe hängen lassen. Alle legen aus ihrem Quartier von einer wachsenden Blume die oberste Karte (Nummer 2, 3 oder 4 – niemals die 1 oder 5) auf einen der 4 Auslagestapel. Der Samen in der Lehmkugel trotz der Hitze und ausgewachsene Blumen ziehen das Wasser mit

ihren starken Wurzeln aus dem Erdreich. Da eine Hitzewelle alle Quartiere betrifft, musst auch du eine Karte auf einen Auslagestapel legen.

Zuerst bist du an der Reihe, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Anschliessend darfst du nochmals einen Zug machen (→ Eine Karte ziehen und Eine Karte spielen).



Regenbogen – Sonne und Regen spielen vergnügt miteinander und ein bunter Regenbogen erscheint am Himmel. Die kleine Blume freut sich so sehr darüber, dass sie doppelt so schnell wächst. Spiel zwei Saatkugelkarten. Ziehe dann 2 Karten vom Nachziehstapel.

Gespielte Aktionskarten (Schnecke, Wirbelwind, Hitzewelle, Regenbogen und Vogel) werden neben den Nachziehstapel auf den Ablagestapel gelegt und kommen nicht mehr ins Spiel zurück.

Immer wenn du aufgrund einer Aktionskarte eine oder mehrere Karten vom Nachziehstapel nimmst, lege auf die 4 Auslagestapel je eine Karte vom Nachziehstapel.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden alle Karten der Auslage gemischt und 4 neue Auslagestapel gebildet. Die restlichen Karten bilden den neuen Nachziehstapel. Aktionskarten, die bereits abgelegt wurden (Ablagestapel), werden nicht mitgemischt.

Zugende

Nun ist dein Zug zu Ende und es geht im Uhrzeigersinn weiter.

Ende des Spiels

Wer zuerst mit seinen 3 ausgewachsenen Blumen die Farbe zurück ins Quartier bringt, gewinnt.

Ein spezieller Dank geht an:

Ilse, Martin, Valentin und Ladina Vogt | Barbara, Sanel, Finn, Emil und Luis Batliner | Nadia, Timo, Pascal und Manuel Vogt | Nicole, Robin und Lukas Frommelt | Elias Gsthöhl | Tanja, Manuel und Salome Frick | Chiara, Alessia und Sarina Meier | Gabriela, Céline und Pascal Frick | Liam Pullapilly | unsere Familien, die uns auf dem ganzen Weg begleitet haben.

Impressum

Idee und Text

Raphael und Claudia Bartholdi, Vaduz

Illustrationen

Tanja Frick, Mauren

Grafik

Walser Grafik Est., Schaan

Produktion

Gutenberg AG, Schaan

Mit freundlicher Unterstützung



gutenberg



© 2023 Otter-Spiele

c/o Das letzte Auge GmbH, Im Mühleholz 32, 9490 Vaduz

T +423 340 04 44, spiele@otter.li, www.otter.li



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.