

Flores

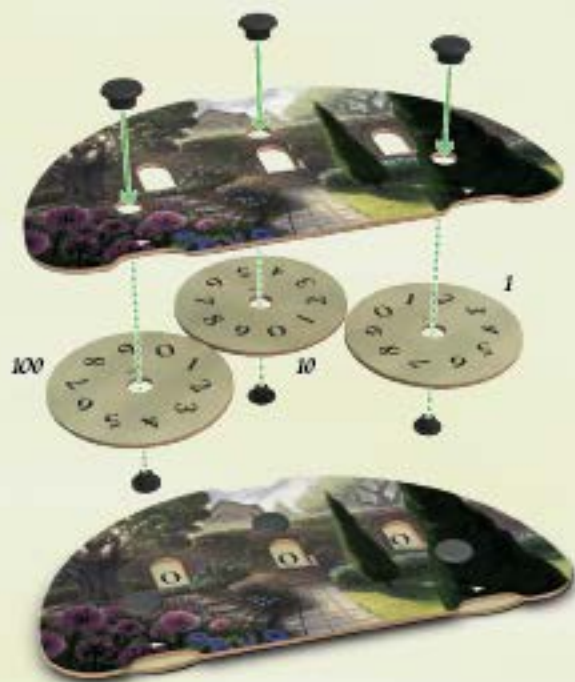
Spielregeln



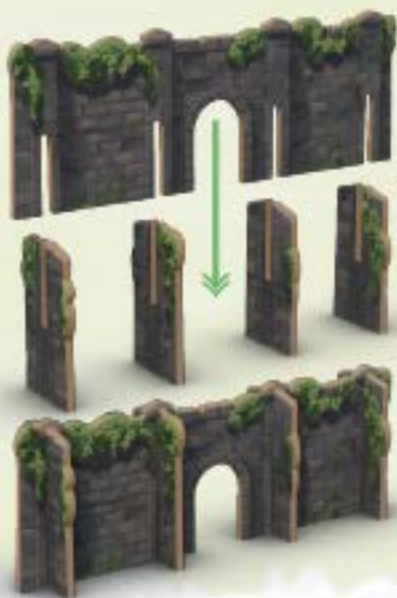
Flourish

In Flourish erschaffst du einen wunderschönen Garten mit bezaubernden Blumen, majestätischen Bäumen, verdunsteten Wegen und manch' besonderem Blickfang. Entscheide mit Bedacht, welche Karten du für dich selbst nutzt und welche du über die Gartenmauer an deine Nachbarn weitengibst. Setze dich mit Freunden zusammen, trinke eine Tasse Tee und genieße einen Nachmittag in der zauberhaften Welt von Flourish - einen Ort, an den man gern zurückkehrt, immer und immer wieder.

Aufbau des Punkte-Tableaus



Aufbau der Gartenmauern



Spielmaterial: 98 Karten - 7 Punkte-Tableaus - 7 3D-Gartenmauern
24 Preisschleifen-Plättchen - 3 Medaillen-Plättchen
1 Gewinner-Karte - 3 Spielanleitungen (englisch, französisch, deutsch)

Spielaufbau

- 1) Nehmt euch jeder 1 Punkte-Tableau und setzt den Punktstand auf 0.
- 2) Stellt je 1 Gartenmauer zwischen 2 benachbarte Spieler.
- 3) Mischt alle Karten und gibt jedem Spieler 6 Karten auf die Hand. Ihr dürft euch eure Karten ansehen.
- 4) Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte.
- 5) Im Laufe des Spiels werdet ihr in eurer persönlichen Auslage einen Garten erschaffen.

Aufbau für 4 Spieler



Überblick

Flourish könnt ihr als kompetitive Version (gegeneinander) oder kooperative Version (gemeinsam) spielen. Die Spielregeln sind für beide Versionen gleich. Entscheidet euch vor Spielbeginn für eine Version.

Spielt ihr die kooperative Version, dürft ihr euch über bereits ausgespielte Karten austauschen. Ihr dürft jedoch keine Informationen über eure Handkarten teilen.

Das Spiel wird immer über 4 Runden gespielt. Pro Runde spielt jeder von euch 3 Karten aus. Anschließend wertet ihr deren Karten-Effekte. Am Ende des Spiels, also nach der 4. Runde, wertet ihr alle Bonus-Effekte der Karten in eurem Garten.

Aufbau der Karten

Jede Karte verfügt über einen Karten-Effekt (links oben) und/oder einen Bonus-Effekt (rechts unten). Die meisten Karten zeigen zudem 1 oder mehrere farbige Pflanzen-Symbole im linken Teil der Karte.

Die Punkte für die Effekte auf den Karten ergeben sich aus der Anzahl der Pflanzen- und Stein-Symbole in deinem Garten und den Gärten deiner Nachbarn.
Nur die beiden Spieler links und rechts neben dir, zählen als deine Nachbarn.

Karten-Effekt
(am Ende
der Runde)



Pflanzen-Symbole

Stein-Symbole
oder Pflanzernamen
(Wissenschaftlicher
Pflanzennamen in Latein)

Bonus-
Effekt
(am Ende
des Spiels)

Spielablauf

Ihr spielt alle gleichzeitig.

AUSSPIELEN & WEITERGEBEN

Zu Beginn eines Spielzuges hat jeder Spieler 6 Karten auf der Hand. Wähle in deinem Zug 1 deiner Handkarten, um sie auszuspielen und lege sie zunächst verdeckt vor dir in deinem Garten ab. Wähle dann 2 Handkarten, die du weitergeben willst. Lege jedem Nachbarn (links und rechts neben dir) 1 der beiden Karten verdeckt auf seine Seite hinter der Gartenmauer.



Hat jeder von euch 1 Karte ausgespielt und 2 Karten weitergegeben, dann decke die ausgespielte Karte in deinem Garten auf. Nimm dann die 2 Karten von deinen Nachbarn auf die Hand und ziehe zusätzlich noch 1 Karte vom Nachziehstapel.

Wiederholt das Ausspielen und Weitergeben bis jeder von euch 3 Karten ausgespielt hat. Dann endet die Runde und es folgt die Rundenwertung. *Hinweis: Um die Wertung zu erleichtern, empfiehlt es sich in den ersten 3 Runden, alle Karten einer Runde in eine Reihe zu legen, so dass nach 3 Runden ein Raster aus 3x3 Karten ausliegt.*

RUNDENWERTUNG

Prüfe dann, ob deine in dieser Runde ausgespielten Karten über Karten-Effekte verfügen. Ist das der Fall, werte diese indem du die entsprechenden Symbole auf allen Karten in deinem Garten zählst, auch auf Karten vorheriger Runden. Die Karten-Effekte aus vorherigen Runden dürfen jedoch nicht noch einmal gewertet werden. Aktualisiere anschließend den Punktestand auf deinem Punkte-Tableau.

DIE 4. UND LETZTE RUNDE

Hast du die Wertung der 3. Runde abgeschlossen, nimm die 2 Karten von deinen Nachbarn auf die Hand, ziehe aber keine weitere Karte vom Nachziehstapel.

Wähle 3 deiner Handkarten und spiele sie verdeckt vor dir aus. Wirf die 2 verbleibenden Handkarten ab.

Haben alle Spieler ihre letzten 3 Karten ausgespielt, decke deine ausgespielten Karten auf und werte ihre Karten-Effekte.

SPIELENDE

Nach der 4. Runde endet das Spiel. Werte nun zum Schluss alle Bonus-Effekte auf den Karten in deinem Garten.

Kompetitive Version

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten verschiedenen Pflanzen-Symbole besitzt. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die meisten verschiedenen Stein-Symbole besitzt. Herrscht auch dann noch Gleichstand, gewinnt der Spieler, der über die meisten Karten-Effekte auf seinen Karten verfügt. Sollte es immer noch einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Gewinner.

Kooperative Version

Addiert die Punkte aller Spieler zusammen und seht nach, welche Medaille ihr als Team gewonnen habt! Auf Seite 6 findet ihr die benötigte Punktzahl der Medaillen.

Regeln für 2 Spieler

Ihr spielt nach den gewohnten Regeln. Im Spiel zu zweit hast du jedoch nur 1 Nachbarn. Daher gibst du ihm die 2 Karten, die du weitergeben willst.

Außerdem ändert sich die Wertung der Effekte auf den Weg-Karten. Im Spiel zu zweit wertest du nun die Symbole in deinem Garten und im Garten deines Nachbarn.

Erfordern Effekte einen Vergleich mit 1 oder beiden Nachbarn, beziehen sich diese auf deinen einen Nachbarn.

Wertungsbeispiele



Weg

Baum

Blickfang

In der 1. Runde spielst du 1 Weg, 1 Baum und 1 Blickfang aus.

Der Weg zeigt 2 grüne Pflanzen-Symbole. Sein Bonus-Effekt bringt dir 3 Punkte für jeden Baum in den Gärten deiner Nachbarn.

Der Baum zeigt 3 grüne Pflanzen-Symbole. Sein Karten-Effekt bringt dir 1 Punkt für jedes grüne Pflanzen-Symbol in deinem Garten (= 5 Punkte). Der Bonus-Effekt des Baumes bringt dir 4 Punkte für jeden deiner Wege mit grünem Pflanzen-Symbol (= 4 Punkte).

Der Blickfang zeigt kein Pflanzen-Symbol. Sein Bonus-Effekt bringt dir 9 Punkte, wenn du mindestens 1 Baum in deinem Garten hast (=9 Punkte).



Rasen

Bienenstock

Pflanze

In der 2. Runde spielst du 1 Rasen, 1 Bienenstock und 1 Pflanze aus.

Der Rasen zeigt kein Pflanzen-Symbol. Sein Karten-Effekt bringt dir 1 Punkt für jedes grüne Pflanzen-Symbol in deinem Garten (= 5 Punkte). Der Bonus-Effekt des Rasens bringt dir 1 Punkt für jedes Stein-Symbol in deinem Garten (= 5 Punkte).

Der Bienenstock zeigt 1 rotes Pflanzen-Symbol. Sein Karten-Effekt bringt dir 2 Punkte für jedes blaue Pflanzen-Symbol im Garten deines linken oder rechten Nachbarn. Hat einer deiner Nachbarn 3 blaue Pflanzen-Symbole, erhältst du 6 Punkte.

Die Pflanze zeigt 1 rotes Pflanzen-Symbol. Ihr Karten-Effekt bringt dir 1 Punkt für jedes grüne und jedes rote Pflanzen-Symbol in deinem Garten (5 grün + 2 rot = 7 Punkte).

Die Gartenschau (Variante)

In der Gartenschau treten ihr gegeneinander an, um die allseits begehrten Preise zu gewinnen. Nach 3 Spielen krönt ihr den ultimativen Garten-Champion! Diese Variante ist nur für die kompetitive Version geeignet.

SPIELAUFBAU

Mischt alle Preisschleifen verdeckt und gebt jedem Spieler 3 Stück. Hat ein Spieler Preisschleifen doppelt, dann wiederholt den Vorgang bis jeder 3 unterschiedliche Preisschleifen besitzt. Legt eure Preisschleifen, für alle sichtbar, offen neben euer Punkte-Tableau.

SPIELABLAUF

Ihr spielt 3 Spiele hintereinander mit fortlaufender Punktewertung. Prüft am Ende jedes Spiels, ob ihr einen Preis gewonnen habt. Seht euch dafür eure 3 Preisschleifen an, jede Schleife zeigt 1 Symbol. Hast du in deinem Garten die meisten Symbole der entsprechenden Art, im Vergleich mit allen Mitspielern, gewinnst du diesen Preis. Drehe die entsprechende Preisschleife um, so dass sie verdeckt vor dir liegt. Dieser Preis bringt dir 7 Punkte. Andernfalls bleibt die Preisschleife offen liegen. Im nächsten Spiel hast du erneut die Chance einen Preis zu gewinnen. Du kannst in 1 Spiel mehrere Preise gewinnen.

Der Spieler, der nach 3 Spielen die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Solo-Spiel

Spielst du *Flourish* alleine, trittst du gegen McGregor an. Dein finaler Punktestand ergibt sich aus deiner Gesamtpunktzahl abzüglich der Gesamtpunkte von McGregor.

SPIELAUFBAU

Lege 1 Punkte-Tableau für dich vor dir ab und 1 weiteres Punkte-Tableau für McGregor daneben. Mische alle Karten. Ziehe 6 Karten und nimm sie auf die Hand. Ziehe 12 weitere Karten, die McGregors verdeckten Handkartenstapel bilden. Befindet sich McGregors Punkte-Tableau rechts von dir, lege den Stapel rechts neben sein Tableau. Befindet es sich links von dir, lege ihn links daneben. Die übrigen Karten legst du als verdeckten Nachziehstapel bereit.

SPIELABLAUF

Spiele in deinem Zug 1 deiner Handkarten in deinen Garten aus. Gib 2 Karten an McGregor weiter. Lege diese neben sein Punkte-Tableau, auf die gegenüberliegende Seite des Handkartenstapels.

Spiele die oberste Karte von McGregors Handkartenstapel in seinen Garten aus. Ziehe 2 Karten von seinem Handkartenstapel sowie 1 Karte vom Nachziehstapel und nimm sie auf deine Hand.

Nimm zum Schluss die 2 Karten, die du an McGregor weitergegeben hast und mische sie in seinen Handkartenstapel. Lege den Stapel verdeckt an seinen Platz zurück. Du darfst dir zu keinem Zeitpunkt die Karten in McGregors Stapel ansehen.

WERTUNG

Immer wenn du deine Karten-Effekte wertest, tue dies auch für McGregor. Aktualisiere anschließend den Punktestand auf seinem Punkte-Tableau. Werte auch die Bonus-Effekte in seinem Garten und ermittle die Gesamtpunktzahl.

Ziehe McGregors Gesamtpunktzahl von deiner eigenen ab und ermittle so deinen finalen Punktestand. Sieh nach, welche Medaille du gewonnen hast. Auf Seite 6 findest du die benötigte Punktzahl der Medaillen. Wenn du magst, lege dir eine Highscore-Liste für deine Solo-Spiele an.

Die Kompostierung (Variante)

Diese Variante ermöglicht es euch mehr Karten vom Nachziehstapel zu bekommen.

In jeder Runde darfst du, zusätzlich zum Ausspielen und Weitergeben, 1 Handkarte verdeckt abwerfen. Dadurch kannst du am Ende deines Zuges 2 Karten statt 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen. Lege die abgeworfene Karte offen auf einen Ablagestapel neben den Nachziehstapel.

Wirfst du am Ende der 3. Runde 1 Karte ab, ziehe 1 Karte nach, um deine Hand auf 5 Karten aufzufüllen. Aus diesen wählst du in der letzten Runde 3 Karten aus, um sie auszuspielen.

Sollte der Nachziehstapel leer sein, mische den Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Nachziehstapel.

Hinweis: Spielst du diese Variante in der Solo-Variante oder als kooperative Variante, erhöhe die benötigte Punktzahl für die Medaillen um 5 Punkte pro Spieler.

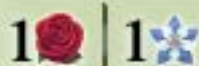
Punkte-Übersicht



Jedes -Symbol in deinem Garten bringt dir 1 Punkt.



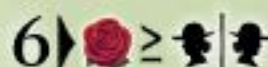
Jedes -Symbol und jedes -Symbol in deinem Garten bringt dir 1 Punkt.



Jedes -Symbol oder jedes -Symbol in deinem Garten bringt dir 1 Punkt.



Jedes -Symbol und jedes -Symbol in 1 Nachbargarten, bringt dir 1 Punkt.

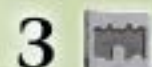


Hast du mindestens genauso viele -Symbole, wie dein linker oder dein rechter Nachbar, bringt dir das 6 Punkte.



Hast du mindestens genauso viele -Symbole, wie dein linker aber auch wie dein rechter Nachbar, bringt dir das 9 Punkte.

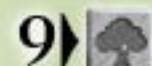
Du musst mindestens 1 in deinem Garten haben, um werten zu können.



Jedes -Symbol in deinem Garten, auch das auf der Karte, deren Effekt du gerade wertest, bringt dir 3 Punkte.



Jedes -Symbol mit in deinem Garten, bringt dir 4 Punkte.



Hast du in deinem Garten mindestens 1 -Symbol, bringt dir das 9 Punkte.



Hast du in deinem Garten mindestens 3 -Symbole, bringt dir das 9 Punkte.



Hast du in deinem Garten mindestens 5 Pflanzen-Symbole von 1 Sorte, bringt dir das 9 Punkte.



Hast du in deinem Garten jedes Pflanzen-Symbol mindestens 1 Mal, bringt dir das 9 Punkte.



Rosa Alba, die weiße Rose, zählt bei der Wertung für 1 beliebiges Pflanzen-Symbol. Du kannst sie innerhalb einer Runde jedoch für die Wertung unterschiedlicher Symbole nutzen. Berücksichtige die *Rosa Alba*, wenn es darum geht, eine Mehrheit von Symbolen zu bestimmen.



Medaillen • Solo-Spiel

Bronzemedaille

Silbermedaille

Goldmedaille

30

40

50

Medaillen • Kooperative Version



Bronze-medaille

Silber-medaille

Gold-medaille

2

160

180

200

3

255

285

315

4

360

400

440

5

450

500

550

6

510

570

630

7

560

630

700

Impressum

Autoren: James A. Wilson, Clarissa A. Wilson

Produktionsleitung: Dan Yarrington

Entwicklung: Dann May, Dan Yarrington

Künstlerische Leitung und Grafikdesign: Dann May

Illustrationen: April Borchelt, Christina Qi, Naomi Robinson, Dann May

Korrektur: Charlotte Jones, Tim Schuetz, Petra Schlunk

Produktmanagement: Tim Schuetz

Deutsche Fassung: Mühlenkind Kreativagentur

Spieler testen: Andrew Albertsen, Christopher Arndt, Kellie Arndt, Erin Baxter,

Jonathan Baxter, Julianne Cameron, Ryan Cameron, Joelle Cathala, Avery Fremere,

Charlotte Jones, Angela Kneeland, Cory Kneeland, Marie Kneeland, Joe Lattner,

Elizabeth Lewis, Jacob Mueller, Brenna Noonan, Andrew Osborne, Jordana Osborne,

Tim Schuetz, Karl Schwames, Reilly Schwantes, Samantha Schwantes, Snye Walker,

Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams, Noah Wilson, besonderer Dank

geht an Chrissy Peske, Tom Peske, Amy Peske, und Alex Peske.

Veröffentlicht durch Starling Games. www.StarlingGames