

Flora

Ein Blumenlegespiel für 2 bis 4 Personen ab 5 Jahren.

Inhalt: 4 Legetafeln und 78 Bildkärtchen.

Ravensburger Spiele Nr. 15,580

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Bei diesem Spiel versuchen wir, auf Legetafeln mit Hilfe von farbigen Bildkärtchen Blumen **zu** legen. Dabei können **Scheren**, Glückskäfer und Insekten uns helfen. Wer am Schluß die meisten gültigen Bildkärtchen besitzt, gewinnt.

Legetafeln:

Jeder Teilnehmer erhält eine Legetafel. Darauf sieht man, in welche Felder die einzelnen Blumenbilder gelegt werden können. Manche Blumen bestehen aus mehreren Stielkärtchen und einer Blüte. Nur die Glockenblume, die ganz unten auf der Legetafel steht, benötigt keine Stielkarte. In jeder senkrechten Reihe kann nur *eine* Blume gelegt werden, so daß zum Schluß nicht mehr als 4 Blumen nebeneinander liegen.

Bildkärtchen:

Auf den 78 Bildkärtchen sind Blumen, Stiele, Scheren, und allerlei Insekten (Schmetterling, Biene, Wespe, Hummel, Glückskäfer) dargestellt. Die Bildkärtchen werden gut gemischt mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt.

Beginn:

Es wird reihum gespielt.

Der jüngste Spieler beginnt, indem er ein Bildkärtchen aufnimmt, umdreht und auf seiner Legetafel dort ablegt, wo das Bild hinpaßt. Anschließend dürfen Blumen und Stielkärtchen nicht mehr verschoben werden. Die Insekten und Glückskäfer kommen auf die oberen vier Freifelder oder direkt auf die Felder über den abgelegten Blütenkärtchen. Scheren werden neben die Legetafel gelegt. Sie dürfen nur einmal benutzt werden.

Belohnung:

Wer eine Blume samt Stiel fertig gelegt hat, darf zusätzlich nochmals ein neues Kärtchen aufnehmen.

„Gras“:

Wer keine Blüten legen kann oder will, kann auch nur Stielkärtchen auf seiner Tafel ablegen. Alle anderen Kärtchen legt er neben seine Tafel. Er kann beim Spiel zu viert **mit** 12, beim Spiel zu zweit oder zu dritt mit 16 Spielkärtchen „Schluß **machen**“.

„Scheren“:

Wer eine Schere findet, darf eine fertig gelegte Blume als zusätzlichen Gewinn von seiner Tafel wegnehmen und daneben ablegen. Dadurch erhält er wieder Platz **zum** Legen einer neuen Blume.

„Schlußmachen“:

Wer insgesamt 4 Blumen gelegt hat und dabei mindestens zwei Blumen einer Art besitzt (2 Rosen, 2 Nelken usw.) kann damit das Spiel für alle Teilnehmer beenden. Er erhält dafür gleichzeitig 10 Zusatzpunkte.

Ccwinnbereidung für die Kleinsten:

Wer „Schluß macht“, gewinnt das Spiel. Nach Wiederholung mehrerer Spiele ist Gesamtsieger, wer zuerst 3 Spiele gewonnen hat.

Gewinn-Berechnung für die Größeren:

Nur die Kärtchen fertig gelegter Blumen sowie gelegter Insekten und Glückskäfer werden gezählt. Jedes Kärtchen = 1 Punkt. Bei Blumen gleicher Art wird deren Punktzahl verdoppelt.

Alle neben der Legetafel abgelegten Kärtchen werden — mit Ausnahme der durch „Scheren“ abgelegten Blumen, die gültig sind — von der Gesamtpunktzahl abgezogen.

Wer nur „Gras“ gelegt hat, erhält folgende Punkte:

11 und weniger Stielkärtchen	0 Punkte
12 bis 15 Stielkärtchen	20 Punkte
16 bis 19 Stielkärtchen	40 Punkte
20 und mehr Stielkärtchen	60 Punkte

Wer die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt.

Zusatzregel für fortgeschrittene Spieler

Wer die erste Spielregel beherrscht, kann nun eine noch interessantere Art versuchen. Die Hauptregel bleibt gleich, doch gelten hier folgende Unterschiede:

Scheren:

Insekten und Glückskäfer, die über einer Blume liegen, schützen diese Blume vor dem Abschneiden. Wer

eine Schere findet, darf einem beliebigen anderen Spieler eine ganze senkrechte Reihe *ungeschützter* Kärtchen wegnehmen und diese Kärtchen in beliebiger Folge auf seiner eigenen Tafel einordnen.

Glückskäfer:

Wer einen Glückskäfer aufnimmt, darf vom nächstfolgenden Spieler so viele Kärtchen verlangen, wie der Käfer Punkte aufweist. Die Auswahl bestimmt der Gebende. Er darf nur Kärtchen von seiner Tafel abgeben. Besitzt er weniger als verlangt werden, muß er abgeben, was er hat.

Insekten:

Wer ein Insekt aufnimmt, darf damit einmal alle seine Kärtchen zusammen mit den abseits liegenden neu formieren.