

D Spielregeln

FLORALIA

 4 bis 8 Jahre  2 bis 4 Spieler

 15 min

Das Wetter ändert sich ständig, deshalb müssen wir wachsam sein, denn die Samen sind bereits gepflanzt und das Rennen zwischen den kleinen Gärtnern hat begonnen.

Inhalt: 3 „Wetterpyramiden“ zum Zusammensetzen,, 4 Ringhefte, 1 Würfel, 5 Bienenchips.

Spielprinzip: Alle Gärtner müssen mit Gedächtnis und einer guten Taktik die Pyramiden in die richtige Richtung drehen. Nur so zeigen die Wetterseiten zu ihnen, die aus ihrem Samen eine schöne Blume werden lassen, die ihm dabei helfen, aus seinem Samen eine schöne Blume zu züchten.

Ziel des Spiels: Als Erster seine Blume züchten.

Spielvorbereitung:

Die 3 Wetterpyramiden zusammensetzen und in die Mitte des Tisches stellen. Die Seite, auf der die Gärtner zu sehen sind, zeigt zu den Spielern. Dies ist die sichtbare Vorderseite der Pyramiden. Die Rückseite dürfen die Spieler nicht sehen. Die 5 Bienenchips neben die Pyramiden legen. Jeder Spieler wählt ein Heft und öffnet es auf der ersten Seite.



Spielverlauf: Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln und führt die entsprechende Aktion aus:



> Der Spieler wählt eine der 3 Pyramiden und dreht sie nach oben um, in Richtung des Vogels.



> Der Spieler wählt eine der 3 Pyramiden und dreht sie nach unten um, in Richtung der Schnecke.



> Der Spieler wählt eine der 3 Pyramiden und dreht sie in die Richtung seiner Wahl um: nach oben oder nach unten.

Nach dieser Aktion:

- Wenn nach dem Drehen der Pyramide dieselbe Wetterseite sichtbar wird wie auf der Oberseite seines Hefts (Sonne, Sonne/Wolke, Wolke/Regen oder Gärtner), kann der Spieler seine Blume züchten und blättert in seinem Heft eine Seite weiter. Anschließend ist der nächste Spieler dran.

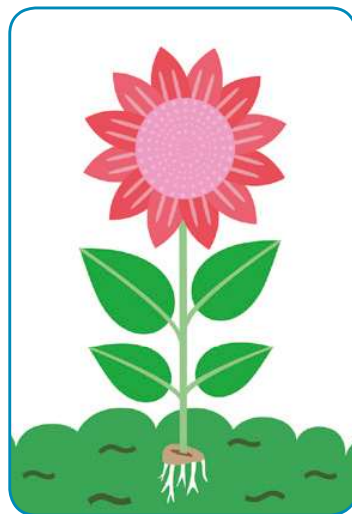
- Wenn nach dem Drehen eine Wetterseite sichtbar wird, die nicht der Oberseite seines Hefts entspricht, kann der Spieler seine Blume nicht züchten. Er blättert die Seite seines Hefts nicht um und der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.



- > Der Spieler nimmt sich einen Bienenchip. Hat ein Spieler im Laufe des Spiels 2 Bienenchips, darf er sofort eine Seite seines Hefts umblättern. Die 2 Bienenchips werden dann in die Mitte des Tisches gelegt. Danach darf der nächste Mitspieler würfeln und so weiter.

Hinweis: Wenn ein Spieler an der Reihe ist und die sichtbare Seite einer der Pyramiden der Seite seines Hefts entspricht, kann der Spieler diese nicht nutzen: Nur eine Wetterseite, die nach dem Umblättern einer Pyramide sichtbar wird, kann genutzt werden, um die eigene Blume zu züchten.

Spielende: Der erste Spieler, der die letzte Seite seines Hefts aufdeckt und somit seine Blume vollständig gezüchtet hat, gewinnt das Spiel.



Ein Spiel von Romaric Galonnier und Nicolas Walther.