

TREVOR BENJAMIN & BRETT J. GILBERT

FLOWERS

Ein taktisches Kartenspiel für 2-4 Personen ab 10 Jahren
Spieldauer: 30 Minuten

Das Mandala: das Symbol eines alten und heiligen Rituals. Mit gefärbtem Sand wird ein symbolisches Abbild der Welt geschaffen, bevor das Muster zeremoniell zerstört und dann wieder aufgebaut wird.

Spielidee

Ihr spielt abwechselnd Karten, die den gefärbten Sand repräsentieren. Um die drei Lotusblüten herum bildet ihr Mandalas und versucht, die Blumenplättchen in ihrer Mitte zu ergattern. Sobald alle sechs Farben in einem Mandala vorhanden sind, wird es wieder aufgelöst. Wer nun die meisten und zweitmeisten Karten in diesem Mandala hat, gewinnt ein Blumenplättchen. Jedes Blumenplättchen ist Punkte wert und passende Blumenplättchen bringen sogar einen zusätzlichen Bonus. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielmaterial



3 zweiteilige
Mehrheitenmarker
(müssen vor dem Spiel
zusammengebaut werden)



90 Karten
(je 15 in sechs unterschiedlichen Farben)

1 Spielplan



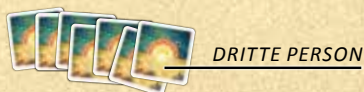
36 Blumenplättchen
(6 Sets aus „2“, „3“, „4“, „5“, „7“ und „x3“)



Die Hälfte aller Blumenplättchen
zeigen auf ihrer Rückseite eine
helle Blume, die anderen eine
dunkle Blume.

Spielvorbereitung

1. Platziert den **Spielplan** in der Tischmitte.
2. Mischt die **Karten** und legt sie griffbereit verdeckt als **Nachziehstapel** auf der Spielmatte ab. Daneben befindet sich der offene **Ablagestapel**.
3. Dreht die **Blumenplättchen** auf die Blumenseite (*mit der Vorderseite nach unten*); mischt die dunklen und hellen Blumenplättchen getrennt voneinander und legt sie griffbereit in zwei Stapeln auf der Spielmatte ab.
4. **Für jedes Mandala** zieht ihr ein **dunkles** und ein **helles** Blumenplättchen vom jeweiligen Stapel. Dreht sie dann auf die Wertungsseite, so dass die Farben und die Punkte zu sehen sind (*mit der Vorderseite nach oben*), und legt sie zusammen in die Mitte des Mandalas.
5. Legt auf jedes Blumenplättchenpaar einen **Mehrheitenmarker**.
6. Bestimmt, wer beginnt. Diese Person zieht 5 Handkarten vom Nachziehstapel. Im Uhrzeigersinn ziehen alle anderen jeweils 6, 7 und 8 Karten.



Spielablauf

Es wird solange reihum gespielt bis das Spielende ausgelöst wird. Wer an der Reihe ist, führt die folgenden vier Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Karten von der Hand spielen
2. Karten vom Stapel ziehen
3. Mehrheit überprüfen
4. Ein Mandala vervollständigen

1. KARTEN VON DER HAND SPIELEN

Wähle eine **beliebige Anzahl** von **gleichfarbigen Karten** aus deiner Hand und spiele sie in **eines** der drei Mandalas. Breite sie auf deiner Seite des Mandalas aus, so dass die Gesamtzahl der ausgespielten Karten sichtbar ist.

Überprüfe, ob die Farbe **neu** in diesem Mandala ist: Vergleiche sie dafür mit den Blumenplättchen **und** allen offenen Karten, die hier bereits ausgespielt wurden.

- Ist die Farbe **neu**, legst du deine Karten **offen** in das Mandala. Achte darauf, dass die Farbe der Karten für alle gut sichtbar ist.
- Ist die Farbe hier **bereits vorhanden**, zeigst du deine Karten den anderen und legst sie dann **verdeckt** in das Mandala.

Beispiel: Cyrill ist an der Reihe. Er möchte 3 grüne Karten zu diesem Mandala hinzufügen. Da grün bereits vorhanden ist, legt Cyrill seine Karten verdeckt ab.



2. KARTEN VOM STAPEL ZIEHEN

Überspringe diesen Schritt, wenn du nach Abschluss von Schritt 1 noch 8 oder mehr Karten auf der Hand hast.

Wenn du **genau 1 Karte** (*offen oder verdeckt*) gespielt hast, ziehst du bis zu **4 neue Karten** vom Stapel und nimmst sie auf die Hand, bis du maximal 8 Karten auf der Hand hast. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischst du den Ablagestapel gut durch, und bildest einen neuen Nachziehstapel.

Beispiel: Nachdem du 1 Karte gespielt hast, hast du noch 6 Karten auf der Hand. Folglich ziehst du 2 neue Karten.

Wenn du **2 oder mehr Karten** (*offen oder verdeckt*) gespielt hast, ziehst du in diesem Zug **keine** neuen Karten.



Wichtig! Du darfst den 2. Schritt nicht ohne Karten auf der Hand beenden. Du musst für den nächsten Spielzug immer mindestens 1 Karte auf der Hand haben. Das bedeutet, dass du im 1. Schritt nicht 2 oder mehr gleiche Karten ausspielen kannst, wenn du dadurch keine Karten mehr auf der Hand hättest.

3. MEHRHEIT ÜBERPRÜFEN

Überspringe diesen Schritt, wenn alle deine Karten in diesem Mandala verdeckt sind.

Wenn du jetzt **mehr Karten** in diesem Mandala hast (*offen und verdeckt*) als alle anderen, die ebenfalls mindestens 1 offene Karte hier liegen haben, nimmst du den Mehrheitenmarker und stellst ihn auf deine Karten. Bei Gleichstand **verbleibt** der Mehrheitenmarker bei der Person, die ihn bereits hat.

Anika



Beispiel Nr. 1: In einem früheren Zug hat Cyrill 3 verdeckte Karten in dieses Mandala gespielt, weshalb der Mehrheitenmarker zunächst in der Mitte liegen geblieben ist. Jetzt spielt Anika die erste offene Karte in dieses Mandala und platziert deshalb den Mehrheitenmarker auf ihre Karte.

Cyrill

Beispiel Nr. 2: In ihrem Zug hat Britta 2 offene Karten gespielt und damit den Marker von Anika übernommen. Cyrill legt in seinem Zug nun eine offene Karte auf seine Seite des Mandalas: nun zählen alle seine Karten! Da er mehr Karten hat als alle anderen mit mindestens 1 offenen Karte, versetzt er den Mehrheitenmarker auf seine Karten.

Anika



Britta

Cyrill

4. EIN MANDALA VERVOLLSTÄNDIGEN

Enthält das Mandala inklusive aller Karten **und** Blumenplättchen jetzt **alle 6 Farben**, ist es **vollständig** und wird **aufgelöst**.

EIN MANDALA AUFLÖSEN

• Blumenplättchen beanspruchen

Wer den Mehrheitenmarker auf seinen Karten liegen hat, wählt eines der Blumenplättchen im Mandala und nimmt es an sich. Die Person, die die zweithöchste Anzahl an Karten gespielt hat, darunter mindestens 1 offene Karte, nimmt sich das andere Blumenplättchen. Legt die Blumenplättchen **offen** vor euch aus, so dass die Wertungsseite zu sehen ist.

Bei Gleichstand um die zweithöchste Anzahl an Karten hebt die Person den Gleichstand auf, die **mehr offene Karten** in das Mandala gespielt hat. Besteht weiterhin Gleichstand, oder gibt es keine andere Person mit offenen Karten im Mandala, erhält die Person mit dem Mehrheitenmarker **beide Blumenplättchen**.

Spielt ihr zu zweit, erhaltet ihr nur dann ein Blumenplättchen, wenn ihr mindestens **halb so viele Karten** (*darunter mindestens eine offene Karte*) im Mandala habt wie die Person mit dem Mehrheitenmarker. Andernfalls erhält sie beide Blumenplättchen.



Wichtig! Du darfst ein Blumenplättchen **nicht** ablehnen.

• Blumen bilden

Sobald du **zwei gleichfarbige Blumenplättchen** vor dir liegen hast, musst du mit ihnen eine **Blume** bilden. Dafür legst du sie **aneinander** und drehst sie auf die **Rückseite**.



Wichtig! Wenn du kannst, **musst** du eine Blume zu bilden und du darfst die Blumenplättchen einer Blume später im Spiel nicht mehr trennen.

• Karten abwerfen oder zurücknehmen

Wenn du ein Blumenplättchen erhalten hast, drehst du alle deine Karten im Mandala auf die Vorderseite und legst sie auf den Ablagestapel.

Andernfalls nimmst du **alle** Karten, die du in dieses Mandala gespielt hast, wieder **auf die Hand**.



Wichtig! Auf diese Weise kannst du mehr als 8 Karten auf der Hand haben.

• Ein neues Mandala beginnen

Zum Schluss beginnt ihr ein neues Mandala, indem ihr je ein dunkles und helles Blumenplättchen zieht und sie zusammen offen in die Mitte des gerade zerstörten Mandalas legt.

Spielende

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der mindestens eine Person ihre **dritte Blume** gebildet hat. Das Spiel endet auch in dem seltenen Fall, dass beim Versuch, ein neues Mandala zu beginnen, keine Blumenplättchen mehr vorhanden sind.

Dann werden in zufälliger Reihenfolge und nach den normalen Regeln (*siehe Seite 5*) die beiden übrigen Mandalas aufgelöst. Danach wird gewertet.

Wertung

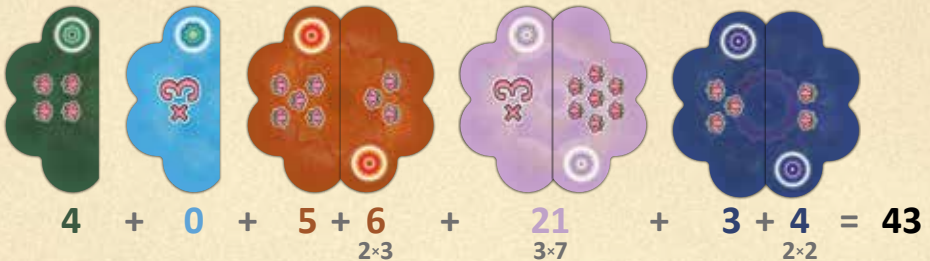
Zuerst wertet ihr die einzelnen Blumenplättchen, die nicht Teil einer Blume sind:

- Ein einzelnes Blumenplättchen bringt seine aufgedruckten Punkte.
- Ein einzelnes „x3“-Blumenplättchen bringt keine Punkte.

Dann dreht ihr eure Blumen um und wertet sie, eine nach der anderen:

- Wenn eines der Blumenplättchen „x3“ zeigt, erhaltet ihr die **dreifache** Punktzahl des anderen Blumenplättchens.
- Andernfalls **verdoppelt** ihr den niedrigeren Wert und addiert ihn zum höheren.

Beispiel:



Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer zusätzlich die meisten Handkarten übrig hat. Wenn immer noch Gleichstand herrscht, könnt ihr euch über einen geteilten Sieg freuen.

Impressum

Autoren: Trevor Benjamin,
Brett J. Gilbert

Redaktion: Nicolas Straccia,
Grzegorz Kobiela

Illustrationen: Klemens Franz

Grafik: atelier198

Übersetzung: Sonja Hüttinger



© 2024 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen