

Flower Shower!

Sven M. Kübler

Richtig gießen lässt
Punkte sprießen!



Personen: 1-4 Alter: ab 8 Jahren Dauer: ca. 20 Minuten

Die Pflanzen in euren Gärten sind durstig. Achtet darauf, dass ihr sie weder zu viel noch zu wenig gießt – das bringt Minuspunkte. Würfelt die vorgegebenen Wassermengen mit euren Wasserwürfeln, bringt eure Pflanzen zum Sprießen und erntet möglichst viele Pluspunkte.

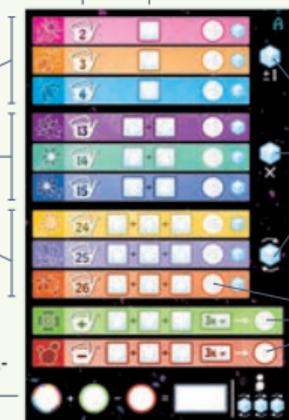
Material

vorgegebene
Wassermenge

quadratische Tropfenfelder

3 Bereiche mit je drei
Blumenreihen

Ergebnis-
leiste



1 doppelseitiger Spielblock

Garten **A**

Würfelboni

runde Punktfelder

Solo-Spiel



4 hellblaue
Wasserwürfel



1 dunkelblauer
Wasserwürfel

Spielvorbereitung

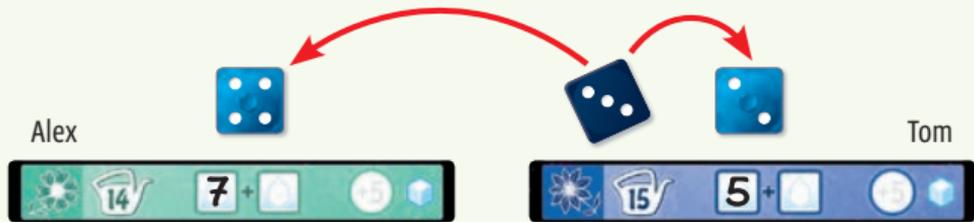
Nehmt euch alle einen Zettel vom Spielblock, einen hellblauen Wasserwürfel und einen Stift (nicht enthalten). Achtet dabei darauf, dass alle Zettel auf der gleichen Gartenseite **A** oder **B** liegen (rechts oben am Zettel zu erkennen). Zu Beginn empfehlen wir euch, mit Garten **A** zu spielen. Wer den grünen Daumen hat, beginnt und bekommt zusätzlich noch den dunkelblauen Wasserwürfel.

Spielablauf

In jedem Spielzug trägt ihr alle **genau eine Zahl** in einem beliebigen freien Tropfenfeld  ein. Die Person mit dem dunkelblauen Würfel ist dabei die aktive Person. Würfelt alle gleichzeitig mit eurem hellblauen Wasserwürfel. Als **aktive** Person würfelst du **zusätzlich** den dunkelblauen Würfel und darfst entscheiden, ob du **einen deiner beiden Wasserwürfel** noch mal neu würfeln möchtest.

Danach zählt ihr alle die Würfelaugen eures **eigenen hellblauen Wasserwürfels** mit dem des **dunkelblauen** zusammen. Tragt die **Summe** der beiden Würfel in einem **beliebigen freien Tropfenfeld**  auf eurem Zettel ein.

Wenn ihr alle eure Summe eingetragen habt, gebt den dunkelblauen Wasserwürfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn. Diese wird zur neuen aktiven Person. Wiederholt anschließend die oben beschriebenen Schritte. Dies macht ihr solange, bis ihr **alle Tropfenfelder** mit jeweils einer Zahl befüllt habt.



Beispiel: Alex hat mit ihrem hellblauen Wasserwürfel 4 gewürfelt. Tom hat als aktive Person 3 und 2 gewürfelt. Alex zählt ihre gewürfelte 4 mit der 3 des dunkelblauen Würfels zusammen und notiert die Summe 7 in einem Tropfenfeld. Tom trägt die Summe 5 in einem Tropfenfeld ein.

~~~~~ Garten A ~~~~~



Bunte Blumen:

In jeder Reihe seht ihr neben den Blumen eine **Gießkanne mit einer Zahl**. Diese Zahl gibt an, **wie viel Wasser** die Blumen in dieser Reihe benötigen. Versucht, diese Zahl mit den Ergebnissen der Wasserwürfel möglichst exakt zu treffen.

Wie viele Zahlen ihr in einer Reihe eintragen müsst, erkennt ihr an der jeweiligen Anzahl an Tropfenfeldern. Habt ihr alle Tropfenfelder einer Reihe ausgefüllt, **zählt ihr die eingetragenen Zahlen im Kopf zusammen** und **vergleicht diese mit der Vorgabe der Gießkanne**.

Habt ihr die Blumen mit der richtigen Menge Wasser gegossen?

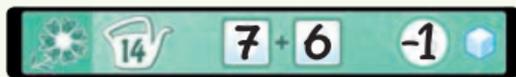
Großartig – die Blumen wachsen und gedeihen! Notiert **+5 Punkte** im runden Punktfeld \oplus der Reihe und umkreist das kleine Würfelsymbol ⬡ daneben.

Habt ihr den Blumen zu viel oder zu wenig Wasser gegeben?

Das war wohl nichts! Notiert die **Differenz** zwischen der vorgegebenen Wassermenge und dem Gesamtergebnis als **Minuspunkte** im runden Punktfeld \ominus der Reihe. Dabei macht es **keinen Unterschied**, ob ihr zu viel oder zu wenig gegossen habt.

Beispiel: Alex hat die vorgegebene Wassermenge von 14 **nicht** erreicht.

Die eingetragenen Zahlen in ihren Tropfenfeldern ergeben zusammen 13 (7 + 6). Sie muss die Differenz von -1 im Punktfeld eintragen. Das kleine Würfelsymbol darf sie **nicht** umkreisen.



Würfelboni:

Jeweils drei Blumenreihen bilden gemeinsam einen Bereich. Neben jedem Bereich seht ihr einen Würfelbonus. Schafft ihr es, **alle drei Würfelsymbole** ⬡ eines Bereichs zu umkreisen, **schaltet ihr den Würfelbonus rechts von diesem Bereich frei**. Jeder Bonus bringt einen Vorteil, den ihr **einmalig** in einem **passiven Spielzug** einsetzen könnt. Kreuzt benutzte Boni ab, um anzuzeigen, dass ihr sie eingesetzt habt. Ihr könnt auch mehrere Boni in einem Spielzug kombinieren.

Hinweis: **Passive Spielzüge** sind jene Spielzüge, in denen ihr **nur euren eigenen** hellblauen Wasserwürfel würfelt. Wer auch den dunkelblauen Wasserwürfel würfelt, ist gerade im aktiven Spielzug.



Ihr dürft zu eurer Summe **+1 hinzuzählen** oder **-1 abziehen**. Ergeben beispielsweise beide Wasserwürfel in Summe das Ergebnis 12, könnt ihr daraus 11 oder 13 machen.



Ihr dürft **einen der beiden Wasserwürfel** (hell- oder dunkelblau) **ignorieren**. Bei einer gewürfelten 5 und 2, die ihr als 7 eintragen müsstet, könntet ihr stattdessen 5 oder 2 eintragen.



Ihr dürft euren hellblauen Wasserwürfel noch **einmal** würfeln.



Durstiger Glücksklee:

Dieser Glücksklee ist besonders durstig. Er benötigt viel Wasser und wirft **genau so viele Punkte** ab **wie die Menge an Wasser**, die er bekommt. Alle drei Tropfenfelder müssen mit **jeweils einer Zahl** befüllt werden. Diese drei Zahlen erhaltet ihr in Summe als **Pluspunkte** und tragt sie im **runden Punktfeld** (36) ein. Besonders viel Glück bringt der Klee auch, wenn er gleichmäßig gegossen wird. Tragt ihr **3x die gleiche Zahl** in die Tropfenfelder ein, erhaltet ihr **+36 Punkte**.



Pieksende Kakteen:

Achtung, stachelige Angelegenheit! Die Kakteen sind mit besonderer Vorsicht zu genießen – denn sie bringen (**fast**) **nur Minuspunkte**. Alle drei Tropfenfelder müssen mit **jeweils einer Zahl** befüllt werden. Diese drei Zahlen erhaltet ihr in Summe als **Minuspunkte** und tragt sie im **runden Punktfeld** (0) ein. Besonders gern haben es die Kakteen, wenn sie gleichmäßig gegossen werden. Tragt ihr **3x die gleiche Zahl** in die Tropfenfelder ein, bleiben euch die Minuspunkte erspart und die Kakteen zählen **0 Minuspunkte**.

Habt ihr eine Ranke mit der richtigen Menge an Wasser gegossen?

Großartig – die Ranke wächst und gedeiht! Notiert **+5 Punkte** im runden Punktefeld der Ranke. Solltet ihr darüber hinaus weniger als 20 bzw. mehr als 36 Punkte erreicht haben, dürft ihr die **Differenz zur vorgegebenen maximalen bzw. minimalen Wassermenge zusätzlich als Pluspunkte** im Punktefeld ganz rechts eintragen.

Habt ihr einer Ranke zu viel oder zu wenig Wasser gegeben?

Das war wohl nichts! In dem Fall gibt es leider keine Pluspunkte. Streicht das runde +5 Punktefeld durch. Notiert anschließend die **Differenz zwischen der vorgegebenen Wassermenge und dem Gesamtergebnis als Minuspunkte** im runden Punktefeld ganz rechts.



Beispiel (während des Spiels):

Alex hat ihre Blumenranken schon vollständig befüllt. Die vorgegebene Wassermenge von ≥ 36 hat sie mit einer Summe von 40 erreicht. Deshalb bekommt sie sowohl 5 Pluspunkte, als auch die Differenz zwischen 36 und 40 (+4) als Pluspunkte. Die vorgegebene Wassermenge von ≤ 20 hat sie mit einer Summe von 22 nicht erreicht. In diesem Fall bekommt sie keine Pluspunkte, sondern muss die Differenz zwischen 22 und 20 (-2) als Minuspunkte eintragen. Beim Glücksklee konnte Alex 3x die gleiche Zahl eintragen und bekommt 36 Pluspunkte.

Spielende

Sobald ihr **alle Tropfenfelder** befüllt habt, endet das Spiel. Zählt eure Punkte aus den beschriebenen Abschnitten zusammen und tragt diese im passenden Feld der Ergebnisleiste ein. Die Farben helfen euch zu erkennen, welche Punkte in welchem Feld einzutragen sind. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt!

2	2	+5	
3	6	-3	
4	4	+5	
5	5 + 8	+5	
6	7 + 7	+5	
7	9 + 6	+5	
8	8 + 8 + 8	+5	
9	9 + 7 + 7	-2	
10	5 + 9 + 12	+5	
11	10 + 11 + 5	3x = +26	
12	6 + 6 + 6	3x = 0	
30	26	0	= 56

Beispiel (Wertung bei Spielende):

Tom hat bei den bunten Blumen insgesamt 30 Pluspunkte erreicht und trägt diese links unten in das erste Feld der Ergebnisleiste ein.

In den folgenden Feldern trägt er 26 Pluspunkte für den Glücksklee und 0 Minuspunkte für die Kakteen ein.

Tom hat insgesamt **56** Punkte erreicht.

Solo-Spiel

Im Solo-Spiel bist du **dauerhaft** aktive Person, d. h. du würfelst **immer** mit einem **hellblauen** und einem **dunkelblauen Wasserwürfel**. Jedoch darfst du insgesamt **nur dreimal einen der beiden** Würfel neu würfeln. Kreuze dann jedes Mal einen der drei Würfel im rechten unteren Solo-Bereich ab. Die Würfelboni kannst du in einem **beliebigen Zug verwenden**, nachdem du diese aktiviert hast. Alle anderen Spielregeln bleiben bestehen.



Je nach Anzahl deiner Punkte kannst du hier ablesen, wie grün dein Daumen ist.

75+	Du bist ein geborener Gartenprofi!
60+	Du hast das Gras von Anfang an wachsen hören.
45+	Du scheinst auf Rosen gebettet zu sein.
30+	Eine Blume macht noch keinen Frühling.
bis 29	Damit ist kein Blumentopf mehr zu gewinnen ...

