

Die BLUMENWICHTEL

Les lutins des fleurs • Gnomi e fiori



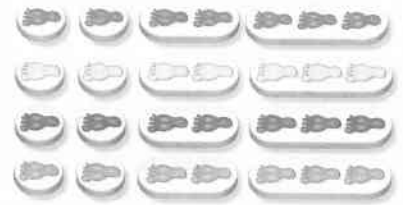
Anleitung • Les règles du jeu • Regolamentoo

Die rasante Wassertropfen-Rallye für 2 bis 4 flinke Wichtel ab 5 Jahren.

Spielmaterial



9 Spielplan-Tafeln

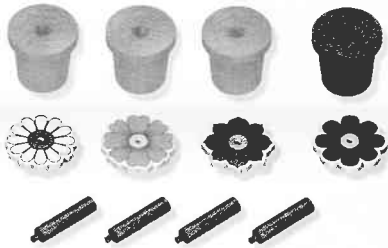


16 Fußspur-Plättchen in vier verschiedenen Farben (pro Farbe je 1 x 3 Fußspuren, 1 x 2 Fußspuren, 2 x 1 Fußspur)

1 Würfel



26 Wassertropfen



4 Blumentöpfe

4 Blüten in den Farben Blau, Grün, Gelb, Rot

4 Blumenstängel



9 runde Motiv-Plättchen



3 Barrieren



Alarm im Gewächshaus! Der schusselige Gärtner hat am Abend vergessen den Wasserhahn aufzudrehen. Jetzt sind die kleinen Blumenwichtel gefragt: Mit den bunten Blumentöpfen in der Hand sausen sie über den Spielplan und sammeln alle Wassertropfen, die sie finden können. Mit jedem Tropfen wächst die Blume und wessen Blume am Ende am höchsten gewachsen ist, gewinnt.

Ziel des Spiels:

Gewonnen hat, wer als Erster seine Blume mit sechs Wassertropfen zum Wachsen gebracht hat.

Spielvorbereitung:

Bevor ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, löst ihr die Motiv-Plättchen, die Blüten, die Fußspur-Plättchen und die Barrieren vorsichtig aus der Stanztafel.

Jede Blume erhält nun ihre Blüte: Dazu steckt ihr auf jeden Blumenstängel eine der Blüten, so dass sie festsitzen. Die Blüten bleiben ab jetzt auf den Stängeln. Nach jedem Spiel könnt ihr sie zusammgebaut zurück in die Schachtel legen.



Vor jedem Spiel sucht sich jeder eine Blüte aus und steckt sie mit dem Stängel in einen der Blumentöpfe. Fertig ist eure Blume!



Passend zur Blüte eurer Blume nehmt ihr euch die vier Fußspur-Plättchen der gleichen Farbe und legt sie vor euch.

Nun legt ihr den **Spielplan** zusammen:



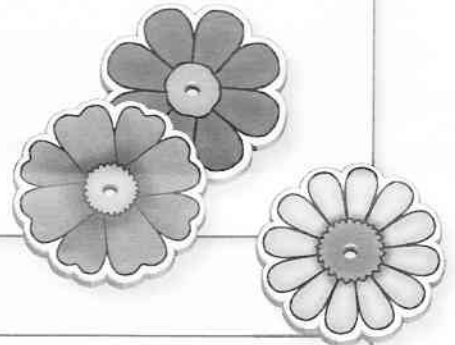
↕ **Bei 2 Spielern** spielt ihr mit 6 beliebigen Tafeln und legt sie in zwei Reihen mit je 3 Tafeln aus.



Bei 4 Spielern legt ihr alle 9 Tafeln in 3 Reihen mit je 3 Tafeln aus.



Bei 3 Spielern spielt ihr mit 8 beliebigen Tafeln, die ihr in 2 Reihen mit je 4 Tafeln auslegt.



Auf jeder Spielplan-Tafel ist ein Motiv abgebildet, das einen Ort oder Gegenstand aus dem Gewächshaus zeigt, an dem ihr Wassertropfen finden könnt.

Die gleichen Motive sind auch auf den neun runden **Motiv-Plättchen** abgebildet. Für jedes Spiel braucht ihr nur genau die Motiv-Plättchen, die den Motiven auf den verwendeten Spieltafeln entsprechen. Sortiert die passenden Plättchen vor dem Spiel aus, mischt sie und legt sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan.

Die Motive des Spielplans sind untereinander mit Wegen verbunden. Mit den drei **Barrieren** sperrt ihr vor Beginn des Spiels drei beliebige Wege, indem ihr die Barrieren darauf legt. Achtet nur darauf, dass ein Motiv nicht vollständig durch Barrieren abgetrennt werden darf (s. Abb. S. 5).

Bei 2 und 3 Spielern spielt ihr nur mit zwei Barrieren.

Alle nicht benötigten Tafeln, Blumentöpfe, Barrieren und Plättchen legt ihr in die Schachtel zurück.

Das oberste Motiv-Plättchen ist euer Start-Plättchen! Deckt es auf und stellt eure Blumentöpfe auf das entsprechende Motiv auf dem Spielplan.

Jetzt dreht ihr noch weitere Motiv-Plättchen vom Stapel um: Bei 2 und 3 Spielern zwei Plättchen und bei 4 Spielern drei Plättchen. Auf die entsprechenden Motive auf dem Spielplan legt ihr jeweils einen **Wassertropfen**.

Die übrigen Wassertropfen legt ihr als Vorrat neben den Plan.

Und los geht das lustige Wassertropfen-Sammeln!

→ In den grauen Kästchen stehen ab hier einige Tipps für euch. Ihr könnt sie später nachlesen, wenn ihr das Grundprinzip des Spiels verstanden habt.

Alle Wichtel machen sich nun mit ihren Blumentöpfen auf die Suche nach den Wassertropfen, denn die Blumen brauchen ja Wasser, um zu wachsen. Um zu den Wassertropfen zu gelangen, benötigt ihr die Fußspur-Plättchen, mit denen ihr über die Wege laufen und euren Blumentopf zu den Wassertropfen tragen könnt.

Um von einem Ort zum anderen, also von einem Motiv auf dem Spielplan zum nächsten, zu gelangen, benötigt ein Wichtel immer vier Schritte. Das heißt, damit ihr einen Weg benutzen könnt, müssen auf ihm **immer vier Fußspuren** liegen (s. Abb. S. 4).

Der jüngste Spieler beginnt mit Würfeln, dann spielt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn weiter.



Würfelt ihr , oder führt ihr nun hintereinander die folgenden Aktionen aus:

- ① Fußspur-Plättchen legen
- ② Blumentopf ziehen und
- ③ wenn möglich, Wassertropfen einsammeln

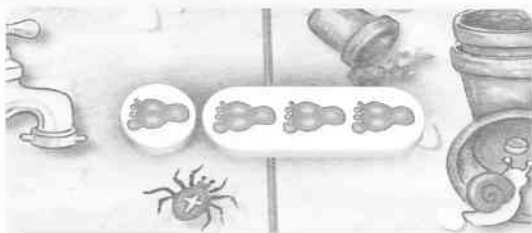
① Fußspur-Plättchen legen

Die Augenzahl auf dem Würfel gibt an, wie viele Fußspur-Plättchen **eurer Farbe** ihr legen **müsst** – eins, zwei oder drei.

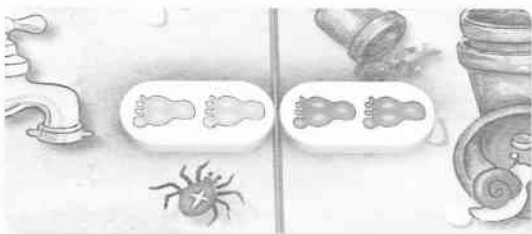
Achtung! Die Augenzahl auf dem Würfel bezieht sich auf die Anzahl der Plättchen, nicht auf die darauf abgebildeten Fußabdrücke!



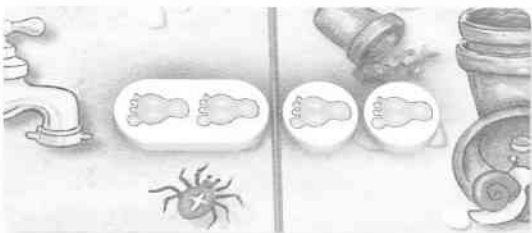
Die Fußspur-Plättchen legt ihr auf die Wege zwischen den Motiven. Welche Wege ihr belegt, dürft ihr euch bei jedem Plättchen neu aussuchen, solange auf einem Weg nicht mehr als vier Fußabdrücke liegen. Wie ihr die Plättchen zu den vier Fußabdrücken kombiniert, ist egal. Es gibt mehrere Möglichkeiten:



Z.B.:



ODER:



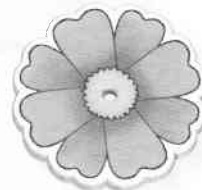
ODER:

Sobald eure vier Fußspur-Plättchen auf dem Plan liegen, müsst ihr sie – je nach Würfelergbnis – versetzen.

Um zu einem Motiv zu gelangen, könnt ihr auch die Fußspuren der anderen Spieler mitbenutzen und bereits begonnene Wege mit euren Fußspur-Plättchen vervollständigen.

→ Ihr könnt für jedes Fußspur-Plättchen neu entscheiden, auf welchen Weg ihr es legen wollt. Ihr könnt also auch innerhalb eines Zuges zwei oder drei Plättchen auf unterschiedliche Wege des Spielplans legen.

→ Diagonal gelegte Fußspuren dürfen sich nicht überkreuzen. Das heißt, sobald ein Fußspur-Plättchen auf einem diagonalen Weg liegt, darf die kreuzende Diagonale nicht mit Plättchen belegt werden.



② Blumentopf ziehen

Habt ihr eure Fußspur-Plättchen gelegt, dürft ihr euren Blumentopf von einem Motiv zum anderen ziehen, aber nur, wenn die Motive jeweils durch vier Fußspuren miteinander verbunden sind.



→ Wenn ihr eure Fußspur-Plättchen geschickt legt und die Fußspuren der anderen Spieler gekonnt mitbenutzt, könnt ihr innerhalb eines Zuges auch zu mehreren Motiven nacheinander ziehen, wenn diese jeweils durch vier Fußspuren miteinander verbunden sind.

③ Wassertropfen einsammeln

Sobald ihr mit eurem Blumentopf auf ein Motiv zieht, auf dem ein Wassertropfen liegt, dürft ihr diesen Tropfen einsammeln. Dazu drückt ihr den Blumentopf auf den Wassertropfen. Der Tropfen verschwindet im Topf und die Blume wächst ein Stück in die Höhe.

Am Ende eures Zuges dreht ihr so viele neue Motiv-Plättchen um wie ihr Wassertropfen eingesammelt habt, und legt je einen neuen Wassertropfen aus dem Vorrat auf die entsprechenden Motive.



→ Es kann passieren, dass zwei Wassertropfen auf einem Motiv liegen. Der Wichtel, der dieses Motiv danach als Erster erreicht, hat Glück. Er darf beide Tropfen einsammeln.

→ Dreht ein Spieler ein Motiv-Plättchen um, das ein Motiv zeigt, auf dem bereits ein Blumentopf steht, hat der Besitzer dieses Topfes Glück gehabt. Er darf diesen Wassertropfen sofort mit seinem Topf einsammeln und ein neues Motiv-Plättchen wird umgedreht. Stehen mehrere Spieler auf dem Motiv, bleibt der Tropfen liegen. Erst der nächste Spieler, der dieses Motiv erreicht, kann den Tropfen einsammeln.

○ Sonderaktionen



Wenn ihr das Symbol ‚Barriere‘ würfelt, sucht ihr euch eine der drei Barrieren aus und versetzt diese auf einen beliebigen anderen g. Barrieren dürft ihr allerdings nur auf freie Wege



versetzen, die noch nicht von Fußspur-Plättchen belegt sind. Außerdem gilt auch hier wie am Anfang: Ein Motiv darf nie vollständig durch Barrieren abgetrennt werden. Mindestens ein Weg muss immer frei bleiben.

Wenn ihr die Barriere versetzt habt, dürft ihr – wenn ihr wollt und könnt – noch mit eurem Blumentopf ziehen.



Wenn ihr den Wassertropfen würfelt, müsst ihr einen Wassertropfen von einem auf ein anderes Motiv versetzen – allerdings nur auf ein Motiv, auf dem kein Blumentopf steht und noch kein Wassertropfen liegt.

Danach dürft ihr – wenn ihr wollt und könnt – noch mit eurem Blumentopf ziehen.

Spielende:

Sobald ihr mit eurem Blumentopf den sechsten Wassertropfen einsammelt, erscheint am Blumenstängel eine Markierung. Der Erste, bei dessen Blumentopf diese Markierung erscheint, gewinnt.

