

MULTIBLOOM

Spielregeln

Spieler: 2-5

Alter: 7+, 9+

Spielzeit: 20-30 Minuten

Im Spielset enthalten:

- 96 Blumenkarten
- 30 Kundenkarten
- 3 Karten mit dem Einmaleins
- illustrierte Spielregeln

„Multibloom“ ist ein farbenfrohes und aufregendes Spiel über Blumen. Unterschiedliche Blumensorten müssen gepflanzt und verkauft werden – dabei hilft euch das Einmaleins!

Ziel des Spiels

In „Multibloom“ pflanzt ihr Blumen. Wenn die Anzahl eurer Blumen mit der eines Kunden übereinstimmt, könnt ihr sie verkaufen und Münzen verdienen (diese sind auf den Kundenkarten abgebildet).

Wer gewinnt?

Wer zuerst 33 Münzen (bei 2-3 Spielern) oder 22 Münzen (bei 4-5 Spielern) verdient hat, gewinnt das Spiel.

Basisregeln (ab 9 Jahren)

Spielvorbereitung

Im Spiel werden 2 Arten von Karten verwendet: Blumenkarten (rechteckig) und Kundenkarten (quadratisch). Beide Kartenstapel müssen gut gemischt werden. Jeder Spieler bekommt 5 Blumenkarten. 3 Kundenkarten werden mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte gelegt.

Wie wird gespielt?

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler fängt an. Ein Spielzug besteht aus 3 Phasen: der Hauptphase, der „Verschüttete Samen“-Phase und der Kartenaufnahme.

1. Hauptphase

In dieser Spielphase kann der Spieler am Zug jede der 4 unten genannten Handlungen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Eine Handlung kann pro Zug mehrmals wiederholt werden: Der Spieler kann z. B. Blumen pflanzen, diese verkaufen und anschließend in das freigewordene Beet wieder neue Blumen pflanzen.

• Blumen pflanzen

Der Spieler legt beliebige Karten nach Blumensorten gruppiert vor sich ab: Das sind seine Blumenbeete. In jedem Beet darf nur 1 Blumensorte wachsen. Mehr als 3 Beete pro Spieler sind nicht erlaubt.

Pro Zug kann ein Spieler beliebig viele Karten in seine Beete legen oder komplett darauf verzichten. Die bepflanzen Beete bleiben während des gesamten Spiels vor dem Spieler liegen, solange er sie nicht verkauft, umgräbt oder die Gegenspieler sie mit Schädlingkarten attackieren.

• Karten abgeben

Der Spieler kann daran interessiert sein, Karten loszuwerden, ohne sie in seine Beete zu pflanzen (weil er z. B. in seinen Beeten schon andere Blumensorten

hat). Je mehr Karten er während seines Zuges loswird, desto mehr kann er anschließend vom Zugstapel wieder aufnehmen und desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass er brauchbare Karten bekommt.

Der Spieler kann nicht benötigte Karten auch anderen Spielern anbieten. Sind diese interessiert, müssen sie die Blumen sofort in eines ihrer eigenen Beete pflanzen: entweder in ein Beet mit gleichen Karten oder in ein freies Beet. Wenn alle 3 Beete voll sind, kann eines der Beete umgegraben werden.

• Beete umgraben

Wenn ein Spieler eine bestimmte Blumensorte nicht mehr anpflanzen will, kann er bei seinem nächsten Zug das entsprechende Beet umgraben und eine neue Blumensorte anpflanzen. Die herausgerissenen Blumen kommen auf den Ablagestapel. Es ist nicht erlaubt, innerhalb eines Zuges ein und dasselbe Beet mehrmals hintereinander umzugraben (um so schneller Spielkarten loszuwerden).

Der Spieler kann ein Beet auch umgraben, wenn ein anderer Spieler am Zug ist und seine Blumen anbietet.

• Blumen verkaufen

Wenn der Spieler am Zug in einem seiner Beete genauso viele Blumen hat, wie von einem Kunden benötigt werden, kann er sie verkaufen. Die verkauften Blumen kommen auf den Ablagestapel, die Kundenkarte auf einen Stapel neben dem Spieler (um am Ende die verdienten Münzen zu zählen).

Um die richtige Blumenmenge für den Verkauf zu erhalten, kann der Spieler vorher einen Teil des Beetes umgraben (1 oder mehrere Karten weglegen). Das können sowohl gewöhnliche Blumenkarten als auch Erntekarten sein (Karten mit magischen Gießkannen oder Zauberblumen). Nach dem Verkauf der Blumen kann der Spieler sofort neue Blumen in das Beet pflanzen.

Bild 1. Anfängliche Verteilung der Karten



Bild 2. Beispiel der Kartenanordnung während des Spiels



Bild 3. Verkauf von Blumen



2. Zusatzphase: „Verschüttete Samen“

Bei der Gartenarbeit kann es schon mal passieren, dass Samen verschüttet werden und sich dann ihren Weg zum Licht auf Pfaden oder zwischen den Beeten suchen. Diese Blumen können in die eigenen Beete gepflanzt oder auf den Komposthaufen geworfen werden.

Zusätzliche Spieloption: Der Spieler am Zug deckt 2 Blumenkarten vom Stapel auf, sodass sie für alle sichtbar sind. Er kann entweder 1 oder beide Karten nehmen oder sie an den nächsten Spieler (im Uhrzeigersinn) weitergeben. Dieser kann sie ebenfalls nehmen oder weitergeben usw. Wenn keiner der Spieler die „verschütteten Samen“ benutzen will, kommen sie auf den Ablagestapel.

Regeln:

- In dieser Spielphase dürfen die Spieler nicht ihre Handkarten benutzen.
- Die „verschütteten Samen“ dürfen nicht auf die Hand genommen werden, sondern müssen sofort ausgespielt werden (Blumenkarten müssen gepflanzt und Spezialkarten eingesetzt werden).
- Wenn ein Beet in der Hauptphase umgegraben und neu bepflanzt wurde, kann es in der Zusatzphase erneut umgegraben werden, um die „verschütteten Samen“ einzupflanzen (aber nicht öfter als einmal).
- Wenn ein Spieler die Option „verschüttete Samen“ vergisst und nach der Hauptphase neue Karten aufnimmt, müssen ihn die anderen Spieler nicht daran erinnern. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe.

Kartenaufnahme

Am Ende seines Spielzuges muss ein Spieler neue Blumenkarten aufnehmen, bis er wieder 5 hat. Das ist die einzige Möglichkeit, neue Karten auf die Hand aufzunehmen. In allen anderen Situationen werden sie sofort ausgespielt.

Wenn der Spieler in seinem Zug Blumen verkaufen konnte und 1 oder mehrere Kundenkarten erhalten hat, werden die Kundenkarten in der Tischmitte wieder auf 3 ergänzt. Neue Kundenkarten dürfen nicht schon während des Zuges aufgedeckt werden. Wenn der Stapel mit den Blumenkarten ausgeht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel verwendet. Die Spieler können jederzeit die Anzahl der Münzen voneinander erfragen.

Spezial-Kundenkarten Im Stapel der Kundenkarten befinden sich 2 Arten von Spezialkarten:



1. Das größte Beet

Ein Spieler kann Blumen an diesen Kunden verkaufen, wenn sich in einem seiner Beete mehr Blumen befinden als in allen Beeten der anderen Spieler.



2. Kundentausch

Wenn diese Karte aufgedeckt wird, kommen alle offenen Kundenkarten auf den Ablagestapel und 3 neue Kundenkarten werden aufgedeckt.

Erntekarten Unter den Blumenkarten gibt es 2 Arten von Erntekarten:



1. Magische Gießkanne

Diese Karte verdoppelt oder verdreifacht die Anzahl der Blumen in dem Beet, in das sie gelegt wird. Sie multipliziert alle Blumen, die in dem Beet wachsen, und kann nicht selektiv eingesetzt werden. Es können auch mehrere magische Gießkannen in ein Beet gelegt werden.



Dank der „magischen Gießkanne“ wachsen in diesem Beet nicht mehr 14, sondern 28 Blumen! Wenn man allerdings nur 21 Blumen braucht, ist diese Gießkanne nicht geeignet.

In diesem Beet wachsen mit der magischen Gießkanne 45 Blumen. Man kann aber auch 1 oder 2 Blumenkarten ausreißen, um 30 oder 15 Blumen zu erhalten.

Die magische Gießkanne kann ebenfalls weggelegt werden – dann kann man 10 oder 5 Blumen erhalten. Braucht man aber 40, 35, 25 oder 20 Blumen, ist dieses Beet ohne zusätzliche Blumen nicht geeignet.



2. Zauberblume

Diese Karte kann in ein beliebiges Blumenbeet gepflanzt werden und zählt dann zu derselben Sorte wie die anderen Blumen in diesem Beet. Wird sie z. B. in ein Beet gepflanzt, in dem die Karten jeweils 5 Blumen haben, dann zählt auch sie als 5 Blumen. Der Spieler, der die Zauberblume ausspielt, kann sie jedoch nicht in seine eigenen Beete pflanzen, sondern muss sie an einen beliebigen anderen Spieler abgeben. Dieser Spieler muss die Karte sofort in eines seiner Beete pflanzen.

Allgemeine Regeln zur Nutzung der Erntekarten:

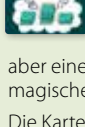
- Erntekarten können nur in Beete gepflanzt werden, in denen bereits Blumen sind. Sie können nicht in leere Beete gepflanzt werden.
- Wenn alle Blumen eines Beetes von Schädlingen befallen oder ausgerissen werden und die Ernte-Karte alleine zurückbleibt, kommt sie sofort auf den Ablagestapel.
- Wenn eine magische Gießkanne während der „Verschüttete Samen“-Phase aufgedeckt wird, muss sie von dem Spieler am Zug entweder in eines seiner Beete gelegt oder an den nächsten Spieler weitergegeben werden.
- Wenn eine Zauberblume während der „Verschüttete Samen“-Phase aufgedeckt wird, kann der Spieler am Zug sie entweder einem beliebigen Mitspieler schenken oder sie an den nächsten Spieler weitergeben, damit dieser sie verschenken kann usw.

Schädlingskarten

Während eines Zuges kann man seine Gegenspieler mit Schädlingen angreifen: mit Maulwürfen oder Käfern. Wenn der angegriffene Spieler eine Schädlingkarte derselben Art ausspielt (Maulwurf gegen Maulwurf, Käfer gegen Käfer), kann er damit die Attacke abwehren und gleichzeitig seinen Angreifer zurück attackieren. Anschließend muss er eine neue Karte aufnehmen, damit er wieder 5 hat. Die gespielten Schädlingskarten kommen auf den Ablagestapel.



Maulwurf. Mit der Maulwurfkarte kann ein Spieler bis zu 3 Karten aus einem Beet seines Gegners in ein eigenes Beet mit oder ohne Blumen umpflanzen. Die Maulwurfkarte kommt danach auf den Ablagestapel.



Der Maulwurf holt sich immer zuerst die gewöhnlichen Blumen. Nur wenn in einem Beet weniger als 3 Blumenkarten sind, dafür aber eine Zauberblume, darf er diese stehlen. Erst an dritter Stelle kann eine magische Gießkanne weggenommen werden.

Die Karten, die der Spieler durch den Maulwurf bekommen hat, dürfen nicht aufgeteilt werden, sondern müssen in ein einzelnes Beet gepflanzt werden (z. B. können nicht die Blumenkarten in ein Beet und die magische Gießkanne in ein anderes gepflanzt werden).



Käfer. Der mit Käfern angegriffene Spieler muss aus jedem seiner Beete eine Blumenkarte auf den Ablagestapel legen. Die Käferkarte kommt anschließend auch auf den Ablagestapel.

Die Käfer greifen nur die Blumenkarten an und nicht die Erntekarten.

Einstiegsregeln (ab 7 Jahren, 2–3 Spieler)

Spielvorbereitung

In dieser Spielvariante werden nur Blumenkarten mit 3, 4, 5, und 6 Blumen verwendet und von den Spezialkarten nur die Käfer. Auch die Kundenkarten werden nicht alle genutzt. Die Karten für die Einstiegsvariante sind jeweils mit einem Strich in der Ecke markiert.



Wie wird gespielt?

Im Vergleich zur Basisvariante gibt es folgende Unterschiede:

1. Die Spieler können nur 2 anstatt 3 Beete bepflanzen.
2. Auf den Tisch werden beim Verteilen und während des Spiels nur 2 anstatt 3 Kundenkarten gelegt.

Wer gewinnt?

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Münzen verdient hat.