

Paint the Roses - KSR

Es gibt 32 Sträucher in 4 Formen (Kreuz, Herz, Karo, Pik) und 4 Farben.

Alle Elemente erscheinen gleich oft = 8-mal.

Die Launen-Karten (der Königin) geben an, wie die Königin ihre Sträucher aktuell gern angeordnet hätte. Je nach Schwierigkeit haben diese verschied. Feld-Werte (unten rechts). Felder = Schritte, die ihr voran zieht auf der Punkte-Leiste.

Freq	Anspruch	Vorkommende Symbol-Kombinationen	Wert
20-mal	einfach	Farbe+Farbe	1 - 2
40-mal	mittel	Farbe+Farbe Form+Form	2 - 3
72-mal	schwierig	Farbe+Farbe Form+Form Farbe+Form	4 - 5

AUFBAU:

- 1) Garten in Tischmitte legen. Euer Gartenteam startet auf Feld "0", Königin auf "44", das weiße Kaninchen zwischen den Feldern "9" / "10".
- 2) Jeder Spieler nimmt 6 Hinweis-Marker genau einer Farbe. Diese Farbe hat keinen Bezug zu den Strauch-Farben.
- 3) Legt die 4 Blüten neben den Garten.
- 4) Legt die Start-Sträucher (rote Rückseite, Umrandung) auf passende Felder.
- 5) Mischt die Launen-Karten verdeckt nach Typen in 3 Stapeln.
Jeder Spieler zieht 1 Karte von einem der Stapel, wobei nur EINE Person von allen Spielern eine EINFACHE Karte haben darf. Kartenbild = geheim.
- 6) Zieht 4 zufällige Sträucher aus dem Beutel => OFFEN ins Gewächshaus.
- 7) Wählt einen Startspieler, der das Gewächshaus an sich nimmt.

Wer das GEWÄCHSHAUS hat, ist am Zug.

Ablauf eines Spielzuges: *Außer in Phase 1 sind immer alle Spieler involviert.*

- 1) STRAUCH PFLANZEN:** NIMM 1 beliebigen Strauch aus dem Gewächshaus.
LEGE ihn auf ein beliebiges leeres Feld des Gartens.
Jeder Strauch hat 2 Symbole: 1x FARBE und 1x Form.
Dabei versuchst du, möglichst viele Übereinstimmungen von Form bzw. Farbe mit deiner Launen-Karte zu erreichen.
- 2) HINWEISE GEBEN:** ALLE Spieler PRÜFEN ihre eigene Launen-Karte, ob sie
a) mit einem Symbol des **NEUEN Strauchs UND** b) einem Symbol **eines daran angrenzenden Strauchs** übereinstimmt.
JA = 1 eigenen Hinweis-Marker auf NEUEN Strauch legen.
Gibt es mehrere Treffer, sind mehrere Marker zu legen.

z.B.: NEUER Strauch

Da 3-mal das Muster der Launen-Karte vorliegt, legt der Spieler 3 seiner Hinweis-Marker auf den neuen Strauch.

z.B.: NEUER Strauch

Da 1-mal das Muster der Launen-Karte vorliegt, legt der Spieler 1 seiner Hinweis-Marker auf den neuen Strauch.

Es bietet sich an, Nummern-Plättchen (1, 2, 3 ...) auf platzierte Sträucher zu legen um Reihenfolge der Platzierung zu markieren. Ebenso wären Hinweis-Marker für "0" Übereinstimmung sinnvoll.

*Meinung
v. Roland
Winner*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.09.25

Paint the Roses - KSR	
NOTIZEN MACHEN:	Nutzt beigefügte Notizblöcke für Notizen über aktuelle Launen-Karten. Über eigene Karten dürft ihr KEINE Notizen machen.
3) RATEN:	⇒ Ihr MÜSST nun versuchen, <u>1 beliebige (!) Launen-Karte</u> zu erraten. Sprecht frei über Karten anderer (nie die eigene). Einigt euch auf EINE Person (ggf. die am Zug), deren Karte ihr anderen Spieler erratet. Eure abgestimmte Rate-Version SAGT die Person LINKS von der Person an, deren Launen-Karte zu erraten ist.
2 Symbole	➡ Dazu schaut ihr, auf welchen Sträuchern Hinweis-Marker liegen, die euch helfen, die Launen-Karte einer bestimmten Person zu erraten. Dabei spielt auch die Anspruchs-Art der Karte eine Rolle. <u>Uneinig?</u> Person am Zug bestimmt, wessen Launen-Karte erraten wird.
Online-Version:	⇒ Die Person am Zug bestimmt, wessen Launen-Karte erraten wird. Ihr könnt auch generell OHNE DISKUSSION spielen, womit immer die Person RATEN MUSS, die LINKS von der Person sitzt, deren Launen-Karte zu erraten ist.
2 Farben bzw. 2 Formen bzw. 1 Farbe +	➡ Wenn RICHTIG geraten = Die 2 Symbole der Karte wurden erraten.
1 Form	⇒ Deckt die erratene Launen-Karte auf. ⇒ Ihr, das Gartenteam, rückt so viele Felder vor, wie unten rechts auf der Launen-Karte angegeben sind (1 ... 5). ⇒ Die Launen-Karte offen auf Abwurf-Stapel ihrer Kartenart legen. ⇒ Alle Hinweis-Marker des Spielers, dessen Launen-Karte erraten wurde, werden von den Sträuchern in seinen Vorrat zurück gelegt. ⇒ Wurde die weiße Linie (Kaninchen) überschritten, erhält die Königin nun 1 BLÜTE und das Kaninchen kommt zum nächsten Symbol. Hat die Königin alle 4 Blüten, verschwindet das Kaninchen. ⇒ Ihr dürft versuchen, eine weitere Launen-Karte zu erraten. Diese wählt wieder der Spieler, der noch am Zug ist.
	➡ FALSCH geraten = Es wurden NICHT die 2 Karten-Symbole erraten.
	⇒ Deckt die Launen-Karte NICHT auf. Phase 3 endet sofort.
4) RÜCKT KÖNIGIN VOR:	Die Königin RÜCKT so viele Felder VOR, wie ihre Geschwindigkeit vorgibt: Immer 1 plus Anzahl ihrer bisher erhaltenen max. 4 Blüten. FALSCH: Habt ihr in Phase 3 falsch geraten, <u>verdoppelt</u> sich dieser Wert. Erreicht oder überholt euch die Königin, habt ihr VERLOREN.
5) NACH-ZIEHEN:	1) Wer jetzt keine Launen-Karte hat, zieht 1 neue Launen-Karte. Insgesamt darf nur einer von euch 1 EINFACHE Karte haben. 2) Zieht 1 zufälligen Strauch für das Gewächshaus. 3) Gebt das Gewächshaus nach LINKS. Weiter mit Phase 1.
Ende des Spielzuges.	
Spielende:	Ihr GEWINNT, wenn alle freien Felder im Garten bepflanzt sind UND die Königin euch <u>nicht eingeholt hat</u>. Nach der Anpflanzung des letzten Strauchs müsst ihr den aktuellen Zug noch normal zu Ende bringen.
Spiel zu zweit:	Legt 3 Marker einer unbenutzten Farbe bereit. Ihr dürft pro Zug 1 davon abwerfen, um das Raten zu überspringen. Die Königin rückt dann vor, als hättet ihr richtig geraten. Das Gartenteam bewegt sich nicht.
Experten-Version:	Legt nun <u>keine</u> 4 Sträucher in die Gartenmitte und mischt diese stattdessen mit den übrigen Sträuchern zusammen.