

FLOWERS (Huch) - KSR

Grundspiel: 108 Karten in 4 Farben. Je Farbe gibt es 27 Karten = 3, 6, 8, 10 Karten mit Wert "1" / "2" / "3" / "4".
Mischt alle Karten und lässt jeden Spieler daraus zufällig 1 Karte ziehen, die er offen als seine Start-Karte vor sich ablegt.
Bildet nun 3 etwa gleichgroße verdeckte Stapel, nebeneinander liegend.

Bei 2 / 3 / 4 Spielern hat jeder Stapel ca. 25 / 30 / 35 Karten.

Deckt von den Stapeln in der Mitte + rechts jeweils die oberste Karte auf. Der linke Stapel ist immer verdeckt zu halten.

Bestimmt den Startspieler.

Ablauf im Uhrzeigersinn:

- 1) Wer dran ist, wählt einen Stapel aus und ZIEHT die OBERSTE Karte.
Kommt die Karte von einem offenen Stapel, deckt der nächste Spieler dort eine neue auf.
- 2) Der Spieler am Zug legt die gewählte Karte in seinem Spielbereich ab:
ENTWEDER angrenzend neben einer bereits ausgespielten Karte
ODER auf eine bereits gespielte Karte.
Die Gründe dafür findet ihr in der Wertung am Spielende.
- 3) Der nächste Spieler ist am Zug.

Spielende: Hat ein Spieler die **letzte Karte** von einem der 3 Stapel gezogen, beendet er regulär seinen Zug und das Spiel **endet sofort**. Nun wird gewertet:

Wertung:

- 1) Jeder Spieler **PRÜFT**, ob alle Karten in Gruppen angeordnet sind, deren **Größe ihrer aufgedruckten Zahl entspricht**.

Eine "4" muss Teil einer Gruppe von genau vier "4"-Karten sein.

Eine "3" muss Teil einer Gruppe von genau drei "3"-Karten sein.

Eine "2" muss Teil einer Gruppe von genau zwei "2"-Karten sein.

Eine "1" darf nicht an eine andere "1" angrenzen und bildet somit eine Gruppe mit einer "1".

4
4 4
4 4
4 4
4

Gruppen gleicher Art dürfen sich NICHT berühren.

Im nebenstehenden Fall würden das 8 Minus-P. sein.

Alle Karten, die diese Vorgaben **NICHT ERFÜLLEN**, werden **ENTFERNT** und neben jeweiligem Spieler beiseite gelegt.

Jede dieser Karten gibt **1 Minus-Punkt**. Liegen mehrere Karten übereinander, zählt jede 1 Minus-Punkt.

- 2) Betrachtet die **FARBEN** der verbleibenden Karten: Gruppen von mind. **5 benachbarten GLEICHFARBIGEN** Karten ergeben Punkte, d.h., genau **1 Punkt je sichtbarer Karte**.

Es können mehrere Gruppen der gleichen Farbe gewertet werden, wenn sie jeweils mind. 5 Karten haben.

- 3) **SCHMETTERLINGE:** Erhalte 1 Punkt für jeden Schmetterling, der an einer Karte seiner Farbe angrenzt (max. 1 Punkt je Schmetterling).

Es zählen nur waagerecht / senkrecht anliegende Karten.

z.B.: 1 Punkt, wenn der grüne Schmetterling auf der gelben "4" an eine beliebige grüne Karte angrenzt.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt. **PATT:** Der Beteiligte mit den wenigsten **ENTFERNTEN** Karten siegt.

Bei weiterem Patt gilt der Sieg als geteilt.

Sommer- Jeder Spieler erhält 1 von 4 purpurnen Start-Karten STATT 1 zufällige.

Variante: Diese Karte kann nicht abgedeckt werden. Bei der Wertung gilt: Gruppen von mind. 5 Karten punkten nur, wenn sie an die Start-Karte angrenzen.

Kurzspielregeln: Ein Service der SPIELEREI und H@LL9000.
Autor: Roland Winner, 14.06.25