

Frosted Blooms - KSR

Es werden 10 Runden im Uhrzeigersinn gespielt = 10 Züge je Spieler. Man startet mit 1 - 4 Münzen und 3 Handkarten.

Ablauf eines Zuges in 5 Schritten:

Du **MUSST** die folgenden Aktionen nacheinander durchführen:

1) BEWEGE den BLUMEN-MARKER & NIMM 1 PLÄTTCHEN:

- WÄHLE 1 Landschafts-Plättchen neben dem Spielplan aus und BEWEGE den Blumen-Marker im U-Sinn dorthin. Liegen Münzen dabei, so nimmst du sie in deinen Vorrat.
- Willst du auf Plättchen ÜBERSPRINGEN, kostet das je 1 Münze, die du neben das jeweilige Plättchen legst. Hast du aber zu Zug-Beginn keine Münze, musst du das Plättchen direkt nach dem Blumen-Marker nehmen.
- AUFFÜLLEN: ZIEHE 1 zufälliges Plättchen aus dem Beutel und platziere es dort, wo der Blumen-Marker loslief. Es liegen dann wieder 5 Landschaften aus.

2) ERWEITERE deinen GARTEN:

- LEGE das gewählte Landschafts-Plättchen in deinen Garten, wo es mind. 1 Kante eines Plättchens berühren muss. Drehen ist erlaubt, Plättchen dürfen an andere Elemente unterschiedlicher Art angrenzen. Was mal liegt, bleibt so. Es dürfen LÜCKEN gebildet werden, d.h., es ist sogar empfehlenswert. Max. erlaubte Lücken-Größe beträgt 4 Felder.

Jedes Landschafts-Plättchen hat eine der möglichen Formen (siehe Spielausstattung) aus 5 Feldern.



z.B.

2 verbundene Wasser-Felder

1 LILA Blumenfeld (1 - 3 Blumen)

In Summe sind immer 6 Blumen auf dem Plättchen.

1 ROTES Blumenfeld (1 - 3 Blumen)

1 WEISSES Blumenfeld (1 - 3 Blumen)

} Diese Elemente sind immer vorhanden.

3) SPIELE 1 deiner LANDSCHAFTS-Karten aus und WERTE sie:

- SPIELE 1 Landschafts-Karte von der Hand offen auf deinen Ablage-Stapel UND WERTE die Karte sofort wie folgt: Das Durchsehen des Ablage-Stapels ist nicht vorgesehen.
- ⇒ ZÄHLE die Elemente (z.B. Blumen) auf dem gerade gelegten Landschafts-Plättchen, die mit den Elementen auf deiner Karte übereinstimmen PLUS die Elemente aller Plättchen, die mit ihnen eine orthogonal verbundene Gruppe bilden.
- Je nach Art ENTWEDER erhalte 2 Punkte pro Element einer angezeigten Landschafts-Art der Karte gilt: ODER erhalte je 1 Punkt je Element bei 2 angezeigten Landschafts-Arten.**
- ZIEHE die oberste Karte von deinem Nachzieh-Stapel auf die Hand, wo nun wieder 3 Karten sind. Ist der Nachzieh-Stapel leer, gibt es keine neuen Karten mehr, da der Ablage-Stapel nicht mehr neu gemischt wird.

4) VERBESSERUNGEN legen:

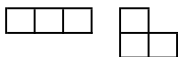
- Sobald ein geschlossener Bereich in deinem Garten eine LÜCKE der Größe 1 - 4 zeigt, MUSST du sofort Verbesserungen aus dem allg. Vorrat in diese Lücke setzen.



1 Arbeiter



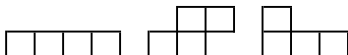
1 Scheune



1 Scheune + 1 Arbeiter



1 Scheune + 2 Arbeiter



2 Scheunen



1 Windmühle

⇒ Sollten Verbesserungen ausgehen, dann verwendet geeigneten Ersatz.
 ⇒ Jeder Arbeiter, der in eine Lücke gelegt wird, **bringt sofort 1 Münze**.
 ⇒ Jeder Verbesserung bringt zum Spielende Punkte.

5) 1 - x ZIELE beanspruchen:

OPTIONAL

- Du DARFST beliebige viele Ziel-Plättchen vom Spielplan beanspruchen - also nehmen -, wenn sie jetzt erfüllt sind. Erfüllt = mindestens die angegebene Bedingung erfüllen. Gewertet wird erst zum Spielende. Pro Landschafts-Art (LILA, ROT, WEISS, BLAU) darfst du nur 1 Ziel überhaupt erfüllen, ebenso pro Verbesserungs-Art.

ZIEL LANDSCHAFTS-ART:
(Rosen, Wasser)

Wenn du in deinem Zug eine zusammenhängende Gruppe einer Landschafts-Art gebildet hast, die eine erforderliche Anzahl von Elementen eines Ziels erfüllt, dann DARFST du das passende Ziel-Plättchen nehmen.

ZIEL VERBESSERUNGEN:
(Arbeiter, Scheune, Mühle)

Wenn du in deinem Zug 1 oder mehr Verbesserungen platzieren konntest UND mind. die erforderliche Menge eines zu diesen Verbesserungen passenden Ziels erfüllst, DARFST du das passende Ziel-Plättchen nehmen.

Ende des Spielzugs: Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Spielende:

Nach 10 Runden nimmt man den Wertungsblock zum Notieren:

- 1) Werte von der Punkteleiste übertragen.
- 2) Verbesserungen: je Arbeiter / Scheune / Windmühle = 3 / 10 / 25 Punkte
- 3) Ziele: Wertet eure Ziel-Plättchen je nach Art = 3 / 10 / 25 Punkte
- 4) Münzen: 1 Punkt je Münze

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Geld ist besser. Ansonsten: geteilter Sieg